2001 1 LEVEL LEVEL

International Games Magazine

# LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 1/2001 • 39.000 lei •

## Escape from Monkey Island
Aventură şi evadare... prin umor

## Crimson Skies
Made (not) in USA

## Starship Troopers
Iarăşi să salvez omenirea?

## Red Alert 2
Titanul roşu seceră din nou!

## Sudden Strike
Feriţi-vă de „Pălitura Iute"

**Demo:** Battle Isle 4, Blade of Darkness, No One Lives Forever, Sacrifice
**Shareware:** ICQ 2000b, Mass Downloader 2.0, Winamp 2.7
**Updates:** Crimson Skies 1.02, Red Alert 1.02, Starship Troopers 1.01

T.P
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -.
PUBLICAŢII

# Abonează-te pe un an în lunile decembrie, ianuarie sau februarie şi vei primi gratis jocul




**AICI EŞTI PLĂTIT CA SĂ GONEŞTI!**
Speed Busters sparge tiparul jocurilor de curse cu care suntem obisnuiți cu toții! Polițaii şi-au pierdut mințile şi îi vor recompensa pe cei mai rapizi conducători auto. Cele opt maşini, pe care le veți avea la dispoziție pe parcursul jocului, au fost create special pentru voi si va trebui să le îmbunătățiți pe măsura ce câstigați bani. Radarele poliției sunt acum plasate doar pentru a vă ajuta, în cazul în care veți depăşi viteza legală, veți primi ... bani! Fie că vreți să-l jucați singuri sau în rețea cu încă şase prieteni, acum este momentul să treceți în Zona Liberă de Viteză!

# În 

# MEGATOMBOLA ABONAMENTELOR LEVEL

Numai pentru cei ce se abonează în luna decembrie!

Guillemot Cougar Video Edition




HOMM Trilogy




Thrustmaster Formula Charger



30 de jocuri pentru consolă



Sony

Tel: 01/2316769

Thrustmaster Attack Throttle






Tel: 01/2244710

Thrustmaster Fragmaster



Thrustmaster Rage 3D




Thrustmaster Millenium 3D Inceptor



Folosiți talonul de abonament de la pagina 57.

# The hunt for new games



I). După „nefasta" lună decembrie, care ne-a golit pe toți prin buzunare (din motive pe care le știm cu toții și nu cred că mai este nevoie să le amintesc), stăm și ne uităm, așteptăm, ne facem iluzii, cum că poate în luna ianuarie ar mai apărea ceva nou pe piața jocurilor. Dar, și aici nu este nici o surpriză, producătorii, parcă secătuiți de avalanșa de produse pe care le-au scos pe piață cu ocazia sărbătorilor, nu mai au nimic, nici o fărâmiță de joc dar ne servesc o mulțime de patch-uri! Patch-uri care vin, adaugă, repară niște jocuri ce ne-au dat încă de la început o senzație de parcă ar fi neterminate (nu dăm nume, persoane importante) dar acesta este micul compromis pe care trebuie să-l facem. Toate acestea se datorează economiei de piață care spune așa: dacă nu scoți pe piață cel puțin un joc de sărbători, atunci ești ca și mort!

b). Acum, la început de an și de mileniu, sperăm că Revoluția-Internet se va întâmpla cu adevărat și în casele noastre, și aici vorbesc de rate de transfer, taxe de acces etc. Poate vom vedea și noi un server de jocuri on-line (Asheron's Call, Everquest, Ultima Online) care să fie "made in Romania" ca să nu mai fie nevoie să alergăm ca disperații după nu știu ce amic din State care are carte de credit ca să ne plătească și nouă taxa de "stat pe sârmă".

III). Anul acesta vom vorbi (sau cel puțin așa sperăm) despre un Warcraft 3 (continuarea unei legende), Arcanum (Fallout în haine noi), Neverwinter Nights (o abordare 3D a universului AD&D), Emperor: Battle for Dune (mai este nevoie să spun?), Myst III: Exile (urmarea celui mai vândut joc din lume), Black&White (așteptat cu sufletul la gură de toată redacția) și despre multe alte proiecte care nu ne sunt încă dezvăluite, dar cu siguranță că noi vom afla la timp ca să vă dezvăluim și vouă aspecte din spatele ușilor închise publicului larg, dar ușor întredeschise (cu capul și cu vârful de la bocanc pus în pragul ușii) pentru doar câtiva.



Astfel că, luna ianuarie * îl va găsi pe gamerul român (și pe cel de peste hotarele patriei) mestecând la ditamai ciolanul pe care l-a primit de sărbători (pentru spațiul carpato-danubiano-pontic: a se citi cutia plină de CD-uri pirat cumpărate din piață), având de lucru pentru maximum încă o lună, după care va scoate capul afară din nou și va începe iar să urle din răsputeri:

## „Vreau jocuri noi!"

Dar, să nu disperăm! După cum știm, înaintea oricărei furtuni există o scurtă perioadă de acalmie! Iar jocuri noi au apărut și vor apărea în continuare! Eu zic să facem un mic upgrade de nivel 4 la caracteristica Patience (este situată undeva între Wisdom și Intelligence), numai că de unde naiba are românul resurse să facă upgrade că el n-are de niciunele, nici măcar acolo, așa un pic, să-și facă și el Science-Lab-ul ăla de LEVEL 4 care să-i permită să facă upgrade-ul mai sus pomenit (poate o să-l favorizeze zeii și face pe tura viitoare)?

**Ce să mai zic, It's all about GAMES!**

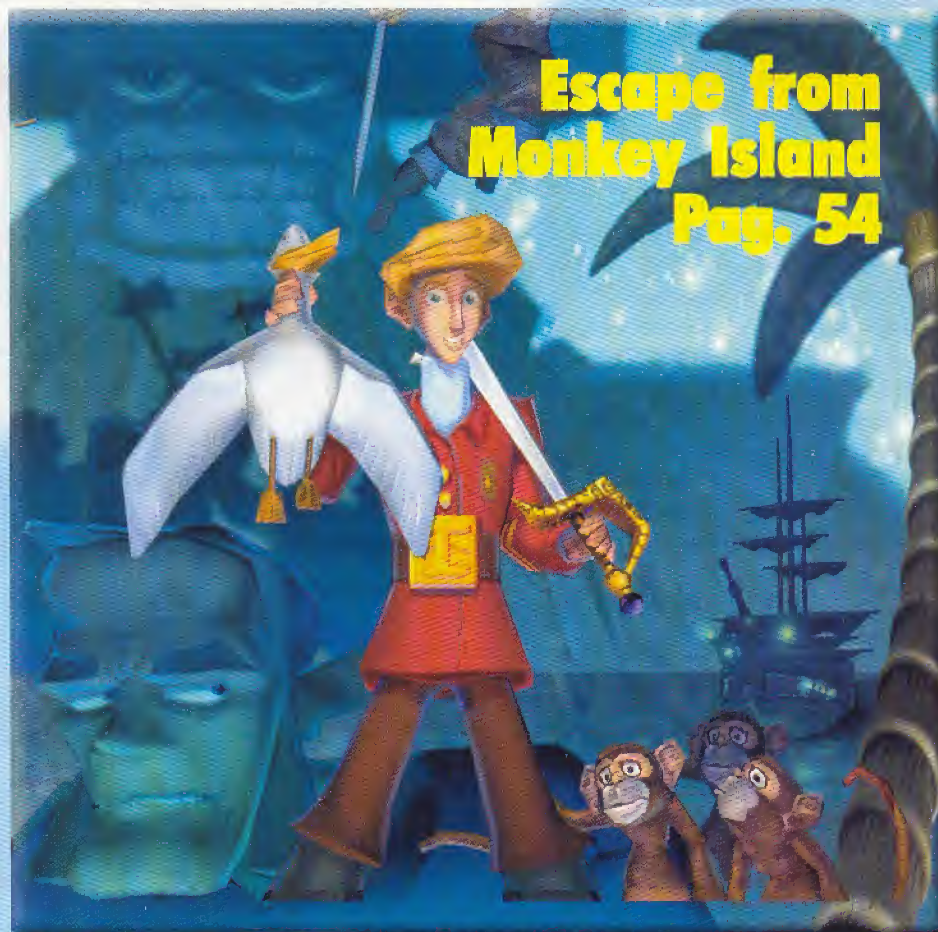
Cristian Cașcaval (K'shu)
redactor-șef

(* echipa LEVEL vă dorește ca anul acesta să fie de cel puțin câteva ori mai bun decât cel care a trecut! )

ai voștri:

| | |
|---|---|
| Claudiu Gedo | (Claude) |
| Cristian Pop | (Dr. Pepper) |
| Mihail Stegaru | (Mike) |
| Mihai Sfrijan | (Mitza) |
| Radu Toacșe | (toshy) |
| Marius Ghinea. | |

# Cuprins ianuarie 2001




# Cuprins CD

**Demos**

Battle Isle 4
Blade of Darkness
Moho
Motocross Mania
NOLF
Pacific Warriors
Project IGN
Sacrifice
Zeus

**Pictures**

**Shareware**

ICQ 2000b
Mass Downloader 2.0
Napigator 1.14
Winamp 2.7
WinTune 1.0.43

**Updates**

Crimson Skies 1.02
Red Alert 1.02
Starship Troopers 1.01

**DLH**



# Flash

## Dracula II

**Dreamcatcher Games** ne pregătește o urmare a jocului *Dracula*, sequel ce ar trebui să fie lansat în primul trimestru al anului viitor. Intitulat *Dracula II*, jocul este deja finisat și se pregătește pentru varianta gold. Mai multe informații oficiale despre acest joc vor deveni accesibile în lunile următoare.

## Empire preia Razorworks

Distribuitorul britanic **Empire Interactive**, care se ocupă la momentul actual cu un ciudat joc ovin intitulat „Sheep", a anunțat că a achiziționat compania **Razorworks**, fondată în 1996. **Razorworks** este responsabilă cu producerea unui choper-sim foarte bine realizat: *Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum.* Achiziția este parte a strategiei de dezvoltare a companiei **Empire**, care a făcut rost astfel de o echipă de programatori foarte competenți.

## Sea Dogs în magazine

RPG-ul cu pirați produs de **AKELLA** și distribuit de **Bethesda** a ajuns în magazine, în Statele Unite și în Canada. *Sea Dogs* va pătrunde în sfârșit în casele ahtiaților după RPG-uri care au cât de cât de-a face cu marea, în care se dau lupte între nave, căpitani și forturi. Informații suplimentare se găsesc pe www.bethsoft.com.

## Obi-Wan (PC) anulat

**LucasArts** a anunțat pe website-ul oficial că versiunea pentru PC a viitorului 3rd person shooter nu va mai fi lansată. Motivul: PC-ul este prea limitat pentru a conferi suficientă adâncime jocului. **LucasArts** va mai produce totuși jocuri pentru PC, dat fiind că există încă alianțe cu **Verant** și **Bioware**, care produc jocuri încă necunoscute publicului.

## Gunman Chronicles - Sierra Studios (lansare)



La jumătatea lunii noiembrie, **Sierra Studios** a lansat *Gunman Chronicles*, un FPS care folosește engine-ul de *Half-Life.* Jocul are la bază o poveste SF și promite să fie o experiență cum nu am mai trăit de ceva vreme. *Gunman Chronicles* prezintă efecte speciale și AI mult mai bine realizate decât cele din *HL*, 4 planete de explorat (cu locații care mai de care mai minunate), 40 de ore de joc, sunete și muzică pe măsură și 30 de monștri. Multiplayer-ul va putea fi jucat de până la 32 de gameri, prin Internet sau LAN. Jocul este produs de **Rewolf**, companie înființată de un grup de artiști, designeri și programatori din toată lumea, care s-au hotărât să își pună forțele în comun în urma unor dese întâlniri pe Internet.



## Superplaca grafică

Cei care își mai aduc aminte de Voodoo 2 își aduc aminte de **Obsidian**, o companie care a produs un Voodoo 2 SLI, la un preț de 500 USD. La vremea aceea, părea cea mai tare placă grafică posibilă. Dar, o dată cu apariția lui Voodoo 3 și a lui TNT 2, perspectiva s-a schimbat din nou. Iată însă că **Obsidian** rupe din nou gura târgului cu o placă grafică SLI VSA-100. Voodoo 5 5500 are două cipuri și 64 MB VRAM. Placa celor de la Obsidian are opt cipuri și cine știe cât VRAM. Ideea este că diferența dintre placa produsă de Obsidian și un Voodoo Banshee este aceeași cu cea dintre McLaren F1 și Dacia 1300.



## Blade of Darkness - Codemasters (detalii)

**Rebel Act** și **Codemasters** au oferit publicității o serie de imagini noi care prezintă în culori cum ne se poate mai favorabile viitorul lor joc, intitulat *Severance: Blade of Darkness.* Jocul este axat în principal pe lupte cu ajutorul combo-urilor (în stil *MK*). Inamicii sunt capabili să pareze loviturile date de jucător, să se retragă, să execute manevre de învăluire (dacă sunt mai mult de doi) și, în fine, să facă tot posibilul să taie măcar un pic din personajul principal.

Jocul nu este recomandat celor mici, pentru că în *Blade of Darkness* există (cam prea) mult sânge, iar rănile sunt cât se poate de vizibile pe corpul personajelor. **Codemasters** are grijă să specifice limita minimă de vârstă pe cutie, mai ales că în ultima vreme a existat foarte multă agitație în legătură cu atenția acordată protecției copiilor împotriva violenței.



## Combat Command 2 - Shrapnel Games (gold)

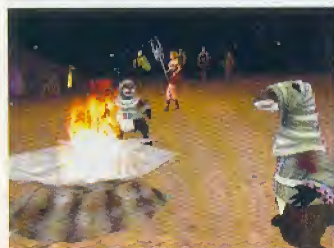
După ce jocul celor de la **Shrapnel Games**, intitulat *Combat Command 2: Danger Forward*, a ajuns la versiunea gold, data lansării a fost stabilită pentru 18 decembrie 2000. Detalii suplimentare pot fi găsite la site-ul companiei **Shrapnel**: www.shrapnelgames.com. *Combat Command 2* este un joc cu un engine unic, capabil să recreeze bătăliile celui de-al doilea război mondial. Focalizat pe controlul trupelor și pe folosirea combinată a armelor, *Danger Forward* are în centru fronturile mediteranean și vestic, între anii 1940-1945. Inovațiile includ cele mai reale condiții pentru folosirea parașutiștilor și pentru debarcările cu amfibii din câte s-au văzut în jocuri până acum. Cel puțin asta se poate citi în materialele de presă oferite de **Shrapnel Games**. Desigur, asta se va vedea după apariția jocului.



## EverQuest: Scars of Velious - Verant

**Verant** a programat pentru lansare în luna decembrie un add-on pentru *EverQuest*, intitulat *The Scars of Velious*. Acest al doilea add-on va oferi celor 270.000 de jucători un nou continent, numit Velious, complet înghețat, situat la sud de Atonica. Add-on-ul cuprinde mai mult de 16 zone de aventură noi, noi creaturi, vrăji și arme, precum și un engine 3D îmbunătățit. Zonele noi oferite spre ex-





plorare cuprind peșteri de gheață, morminte, beciuri și turnuri înghețate. Dintre monștrii noi merită menționați giganții de gheață, dragonii de gheață, orcii de zăpadă, urșii de peșteră.

Nivelul detaliului grafic este de trei ori mai mare decât cel din lumea *EverQuest* din jocul original.

## Max Payne în pericol?

**T**oate website-urile au vuit pe la jumătatea lunii noiembrie cum că *Gathering of Developers* ar fi pe punctul de a renunța la proiectul Max Payne (care, sincer, se lasă așteptat de câțiva ani deja). Motivul a fost tocmai această întârziere excesivă. Zvonul a fost lansat pe site-ul Fatbabies, care pretindea că știrea are la bază „două surse sigure". Gaz pe foc a venit din partea lui Scott Miller, membru al echipei 3D Realms (producătorii lui Max Payne), care a declarat într-un post la www.planetcrap.com că „Nu e un zvon... e adevărat". Mike Wilson, CEO





al **Gathering of Developers**, stupefiat de toate aceste zvonuri, a declarat la rândul său: „NU este ADEVĂRAT. Ce Dumnezeu!" Prin urmare, lucrul la Max Payne continuă, deși data lansării este încă sub semnul întrebării.

## Infantry - Sony

**P**regătiți-vă să jucați unul din cele mai tari jocuri de strategie și tactică pe care le-ați văzut vreodată.

Infantry este, așadar, un RTS produs de Sony care promite foarte mult în privința graficii și a jocului, fiind prezente unități și arme convenționale (grenade, mitraliere, blindate).

Interesant este că acest RTS nu va fi jucat împotriva unui AI semidezvoltat, cum încă se întâmplă în cele mai multe jocuri, ci împotriva oricui din lume, pentru că Infantry este online.



Ce-i drept, experiența companiei Sony în domeniul RTS-urilor este foarte limitată, dar asta nu înseamnă că Infantry nu este extrem de promițător. Detalii pe parcurs.

# Flash

## AGP 8x

Pe 22 noiembrie 2000 **Intel** a anunțat introducerea portului AGP 8x, ceea ce a produs ceva agitație pe piață și în rândul cunoscătorilor. Pentru gameri, AGP 8x înseamnă grafică la rezoluții și viteze mai mari, fără ca jocurile să se mai „agațe". Cu un procesor suficient de rapid și cu o placă grafică concepută pentru AGP 8x, experiența unui joc 3D va însemna cu totul altceva.

## Asheron's Call ieftin

**Microsoft** a hotărât că *Asheron's Call* se va vinde cu mult mai bine după o tăiere drastică a prețului, așa că vestitul MMORPG a atins incredibilul prag de 9,95 USD. De fapt, cumpărătorul plătește 29,95 USD, dar dacă trimite prin poștă abțibildul de pe spatele cutiei, primește înapoi 20 USD. În aceste condiții, se așteaptă ca lumea din *Asheron's Call* să-și multiplice populația în mod impresionant.

## Battle Isle: Darkspace amânat

**Blue Byte** a anunțat că space-sim-ul *Battle Isle: Darkspace* nu va ajunge în magazine înainte de jumătatea lui 2001. Se pare că situația este similară cu cea a renumitului RTS 3D: *Battle Isle: The Andosia War*, care, deși a trecut printr-un beta-test, s-a lăsat mult așteptat. Cu toate că înainte se preconizase lansarea la începutul anului, **Blue Byte** a anunțat că întârzierea a survenit din cauza faptului că șeful de proiect pentru *BI: Darkspace* și-a consumat foarte mult din timp pentru optimizarea rețelei Game Channel, creată de **Blue Byte** și destinată jocului în multiplayer.

# Flash

## Space Empires IV Patch

**Shrapnel Games** a lansat un patch (v 1.11) pentru *Space Empires IV*, disponibil pe site-ul companiei (*www.shrapnelgames.com*). Patch-ul rezolvă multe probleme legate de modul de joc simultan și de AI. Numărul bug-fix-urilor este atât de mare, încât Richard Arnesen de la **Shrapnel Games** a refuzat să le amintească, fiindu-i necesare câteva pagini. Laudă patch-ului sau rușine jocului?

## Flanker 2.03a

**SSI** a lansat un patch pentru deja vechiul lor simulator de supersonic rusesc, *Flanker 2.0*. Cei 21,5 MB cât are patch-ul (care poate fi download-at de la *www.flanker2.com*) rezolvă numeroase probleme legate de AI, de modelul de zbor, de enciclopedie, precum și de multe alte aspecte ale jocului. Patch-ul introduce și o nouă opțiune video: Voodoo Card.

## The Sims best-seller

În apropierea sărbătorilor, *The Sims* s-a dovedit din nou extrem de bine plasat pe piață, vânzările fiind mai mari decât cele ale unor jocuri „de renume" precum *Diablo II* sau *Baldur's Gate II*. Topurile din Marea Britanie evidențiază cel mai bine acest lucru. În fine, liniștitor este faptul că *Barbie: Pet Rescue* a dispărut din Top 10 în UK, ceea ce denotă, sperăm, o necesară regăsire a bunului gust.

## ERATĂ

În numărul din decembrie 2000 s-a strecurat o mică greșeală, și anume la pagina 45, în caseta tehnică, distribuitorul jocului *Close Combat 5* este **Monosit Comimpex**, tel. 01-3302375, fax. 01-3306351.

Ne cerem scuze.

## Oni - Bungie (gold)

3rd person action/kung-fu fighting este categoria în care se încadrează jocul produs de **Bungie** și distribuit de **God Games** (care are la activ și *Max Payne*, *FAKK2* etc.). Produsul a ajuns la varianta gold cu mai bine de trei luni înainte de data programată pentru lansare: 29 ianuarie 2001. Oni este un joc de lupte 3D, cu o poveste și grafică interesante și cu o structură a nivelurilor foarte bine realizată. Mișcările personajelor au fost obținute, ca în majoritatea cazurilor legate de jocuri de acest gen, prin motion capture. Jocul emană un puternic iz manga și promite să aducă pe computer verva jocurilor de slot machines sau console.



## Seraphim - Valkyrie Studios

Din nou avem de-a face cu un joc pus în mișcare de engine-ul *Unreal*.

În *Seraphim* (a cărui variantă jucabilă a fost deja finisată la sediul **Valkyrie Studios**) jucătorul are rolul unuia dintre îngerii căzuți, care luptă pentru dominație asupra lumii muritorilor.

Fiecare dintre personaje are abilități și slăbiciuni proprii, dar pot evolua pe baza unui sistem de puncte de experiență.

Jucătorul poate alege armele și aspectul îngerului ales, pentru a crea un luptător mai formidabil chiar decât Lucifer însuși.



Deși toate pregătirile sunt gata, iar **Valkyrie Studios** a lansat și un film de prezentare cu imagini din joc, *Seraphim* nu avea încă, la data scrierii acestei știri, distribuitor.

## Aquanox - Massive Development

Producătorul german **Fish - tank Interactive** și distribuitorul **Massive Development** se pregătesc să lanseze un underwater action de zile mari, care se află în lucru încă din 1999. Jocul are loc în secolul 27, după ce un război nuclear devastator a determinat întreaga omenire să se retragă sub ape. O serie de experimente nefericite a dus la câteva cutremure devastatoare, care au făcut praf subacvatic din numeroase orașe proaspăt înființate, dar au și scos la iveală intrările unor peșteri locuite de monștri, care au dormit foarte cuminți timp de milenii și acum s-au enervat.



Flint, căci astfel se numește eroul principal din *AquaNox*, trebuie să lupte cu acest rău submarin, adică împotriva unor monștri străvechi, locuitori ai peșterilor, luptători rebeli, caracatițe uriașe și mulți alții. *AquaNox* (intitulat inițial, simplu, *Aqua*) este un sequel al lui *Archimedian Dinasty*, este complet 3D și conține peisaje subacvatice de invidiat.

## SCi şi Pivotal

SCi va cumpăra 10% din compania **Pivotal Games**, această achiziţie punând bazele unei colaborări pe termen lung între cele două firme. Ca urmare a acestei achiziţii, **SCi** va avea acces la tehnologia folosită de **Pivotal** şi la echipele de developeri din cadrul aceleiaşi firme. Primul joc care va apărea ca urmare a acestei colaborări va fi *Desert Storm*, un joc de acţiune bazat pe Războiul din Golf.

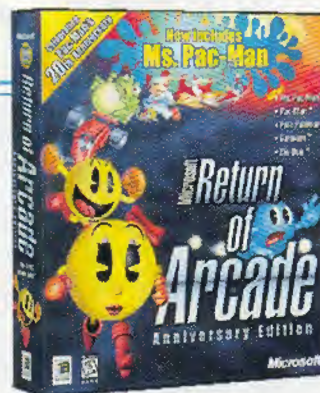




Creatorii *Carmageddon*-ului vor folosi noua tehnologie şi la dezvoltarea jocului *The Great Escape*, bazat pe filmul cu acelaşi nume.

## Microsoft lansează jocuri pentru copii

**Microsoft** a anunţat că a lansat cu ocazia sărbătorilor jocurile *Classic Board Games*, *Pandora's Box - Puzzle Game of the Year Edition* şi *Return of Arcade Anniversary Edition*, jocuri destinate întregii familii, dar în special copiilor.




*Microsoft Classic Board Games* a fost creat de **Oxford Softworks** şi conţine jocuri ca *Backgammon, Chinese Checkers, Domino, Şah* şi *Checkers* şi foloseşte o grafică extrem de realistă, o interfaţă intuitivă şi 3 nivele de dificultate.

*Microsoft Pandora's Box - Puzzle Game of the Year Edition* a fost creat de Alexey Pajitnov (care este responsabil şi de *Tetris*) şi conţine mai mult de 400 de puzzle-uri extrem de interesante.

*Microsoft Return of Arcade Anniversary Edition* include jocuri ca *Ms. Pac-Man, Pac-Man, Pole Position, Galaxian* şi *Dig-Dug* şi încearcă să ofere o autentică experienţă arcade. *Return of Arcade* combină 5 din clasicele jocuri arcade ale anilor '80 fiind, din acest punct de vedere, interesante şi pentru cei mai nostalgici.



## Robin Hood - Cinemaware

**Cinemaware** a anunţat că lucrează la *Robin Hood: Defender of the Crown*, sequel-ul clasicului joc *Defender of the Crown*, lansat în 1986 pentru Commodore Amiga.

Jucătorii intră în pielea lui Robin Hood şi pornesc într-o aventură ce are ca ţel scoaterea Angliei de sub tirania Prinţului John. Pentru a ieşi învingători, jucătorii trebuie să folosească o strategie inteligentă şi să aibă reflexe rapide. Jocul se anunţă a fi o combinaţie RPG, acţiune şi strategie. De-a lungul jocului, Robin Hood va fi ajutat de prietenii săi Little John, Tuck şi Marian. Jocul este în lucru la birourile **Cinemaware** din Redwood Citz, Calif. Jocul încă nu şi-a găsit un distribuitor, dar producătorii au anunţat că jocul va fi gata în primăvara anului 2002.





# Flash

### Diablo II la televizor

**Blizzard** a pus la dispoziţia gamerilor de pretutindeni un fişier .zip ce conţine clipul publicitar al jocului *Diablo II* difuzat pe canalele de televiziune americane. Este demn de menţionat faptul că aceasta este prima oară când **Blizzard** foloseşte televiziunea ca mijloc de publicitate. Clipurile folosesc imagini din filmele întâlnite în joc şi pot fi downloadate de pe pagina de web a Blizzard-ului.

### Prea multă publicitate strică

O stire mai puţin (ba chiar deloc) obişnuită vine din SUA. Un „temerar" şi-a riscat viaţa pentru a-şi face publicitate site-ului. Individul s-a urcat pe un zgârie-nori şi a întins un banner publicitar. Traficul din LA a fost întrerupt timp de 3 ore până când individul a fost arestat de poliţie.

### LionHead Studios (site nou)

Versiunea 1.2 a site-ului oficial LionHead Studios a fost lansată. Pentru cei care nu ştiu, LionHead Studios este firma care produce mult aşteptatul joc Black&White. În noua versiune au fost introduse câteva noi informaţii despre joc şi despre Peter Molineaux, creatorul jocului.

### Jocuri pe gratis

Freeloader.com va lansa un pachet de jocuri gratis în decembrie. Pachetul conţine jocuri ca: Supercross Kings, GTA London, Virgin's Magic & Mayhem, Viva Football şi Empire's Pro Pinball The Web.

Dacă aveţi o conexiune bună la Internet, ar fi păcat dacă aţi pierde această ocazie.

# Flash

## Giants: Citizen Kabuto (site nou)

Jocul de la **Interplay** a fost „înfrumusețat" cu noi informații despre joc.

Vechea versiune a site-ului a fost deseori catalogată ca prea puțin intuitivă, iar informația găsită înainte pe site nu-l lămurea pe vizitator prea clar asupra conceptului jocului.

## Resident Evil... filmul!!!

Paul Anderson (*Mortal Kombat, Event Horizon*) a fost numit scenarist și regizor al viitorului film Rezident Evil, un thriller bazat pe jocul cu același nume. Filmul urmărește o unitate militară ce luptă împotriva unui super-computer scăpat de sub control. Unitatea militară va trebui să-și croiască drum printre hoarde de oameni de știință (de unde or fi găsit ei atâția?) ce au fost transformați în zombie. Filmul apare în ianuarie 200... cică.

## Winamp și WildTangent Games

**WildTangent** a lansat un număr de jocuri 3D ce pot fi folosite ca plug-in-uri de Winamp. Jocurile se găsesc la site-ul Winamp și pot fi rulate în mini-browserul inclus în Winamp ca și plug-in-uri.

## Bio-Strike, anunțat oficial

**Red Storm Entertainment** și **Holistic Design** au anunțat lansarea în primul trimestru al anului 2001 a jocului *Bio-Strike*, ce abordează subiectul folosirii armelor biologice. Jucătorul este pus în pielea unui director al unei firme ce se ocupă cu cercetăriile în domeniul virușilor.

## Savage Skies - iROCK Ent. (imagini noi)

**iROCK Entertainment** a mai lansat câteva imagini din viitorul lor shooter pentru PC și PS2.

Jocul va folosi un engine grafic revoluționar care permite nivele exterioare uriașe precum și interioare extrem de detaliate. Titlul se mândrește de asemenea cu un story-line captivant precum și cu fundalul sonor com-





pus chiar de Ozzy Osbourne. Conform declarațiilor producătorilor, jocul ne va conduce într-o lume cu puternice influențe gotice, cu o acțiune nervoasă și efecte vizuale impresionante. Se vor simți de asemenea și influențe ale genului adventure.

Jocul este programat să apară pe piață cândva în 2001.

## The Longest Journey în America

Cu toate că jocul a apărut în Europa de o bună bucată de timp, **FunCom** și-a găsit de abia acuma distribuitori și pentru continentul american.

Jocul a fost extrem de bine primit în Europa, fiind unul dintre cele mai bune apărute până la ora actuală.



Nu este, deci, de mirare că odată cu lansarea sa în SUA, jocul s-a bucurat de o atenție sporită din partea publicului american.

Toate revistele și site-urile de jocuri s-au întrecut în a lăuda jocul... că doar merită!

## Stronghold - GOD Games

**GOD Games** a dat publicității noi informații referitoare la viitorul său titlu RTS, Stronghold.

Jocul va combina construcțiile urbane și managmentul cu strategia real-time și este creat de aceeași echipă ce ne-a adus *Caesar* și *Lords of the Realm*. Jocul îl provoacă pe gamer să își construiască și să își apere propriile castele, într-o Europă medievală cu o grafică extrem de meticuloasă. Jucătorii va trebui în același timp să poarte un război de asediu împotriva dușmanilor virtuali, care vor arăta un AI dezvoltat.



Partea de simulare a jocului va da posibilitatea jucătorilor de a-și crea propriile castele și o dată cu ele vor trebui să aibă grijă de lorzi, paji, țărani și tot ce intră în domeniul lor.

Partea de luptă a jocului se concentrează asupra apărării castelelor și a asedierii fortărețelor inamice.

*Stronghold* va suporta modul multiplayer în care jucătorii vor avea posibilitatea de a forma alianțe și de a concura pentru cucerirea domeniilor puse la dispoziție.

Jocul este programat să apară în toamna anului 2001.





# Ceva deck-uri COOL pe tapet!

Săptămânile trecute s-au desfășurat campionatele Statelor Unite, primele concursuri de t2 după ce Urza's Block s-a ro(t)it afară și Invasion a devenit legal. Chestia asta s-ar putea să pară lipsită de importanță pentru noi, jucătorii din România, însă deck-urile jucate acolo vor influența cu siguranță metagame-ul de la noi din țară. (și nu numai). Arhetipurile dominante au fost așa cum se preconiza Blastogeddon (analizat luna trecută), Nether-Go, Fire of Yavimaya.DEC, Counter-Wrath, Machine-Head, Rebels, Mono-Blue cu cele două versiuni Rising Waters și Blue Sky (deck-uri care nu au primit în componență mai deloc cărți din Classic Edition sau Invasion). Ce e interesant este faptul că luând la întâmplare două deck-uri




aparținând aceluiași arhetip avem în fapt două deck-uri complet diferite. Acest lucru îmi pare un lucru bun, având în vedere că lasă destul de mult loc creativității și mai ales analizei. Te hotărăști să joci un anumit arhetip, însă decizia privitoare la cărțile care trebuie introduse în deck necesită multă muncă și gândire.

Să trecem puțin la analiza fiecărui deck în parte și la menționarea celor mai comune cărți care le compun.

**Blastogeddon** – l-am analizat în numărul trecut!

## Nether – Go

La baza un deck albastru de permisie căruia i s-a făcut operație estetică. După plecarea Masticorei, a Powder Keg-ului, deck-urile draw and go au rămas fără mijloacele lor principale de apărare în fața deck-urilor de beatdown. Nemaigăsind răspuns printre artefacte, magii albaștri au trebuit să adauge o nouă culoare: cei cu înclinații morbide au ales negrul, iar cei mai pacifiști albul (nu chiar, dar pe aproape). Nether-GO aparține primei categorii.

În fapt, deck-ul este o reîncarnare a unei versiuni din block-ul Mercadia, o versiune fără prea mare succes, dar care arăta (pe vremea aceea) un potențial imens. Coloana vertebrală este cea obișnuită pentru un astfel de deck: counterspells și search.

Prin adăugarea negrului, opțiunile anti-creatură au crescut și de aceea numărul de countere a scăzut în mod natural. Negrul vine cu partea de critter removal și partea de discard. Unii jucători preferă o parte neagră mai accentuată, deck-ul devenind în fapt un deck black control cu elemente de permission. Cărțile cele mai jucate în această versiune sunt Chilling Apparition, Abyssal Specter, Probe, Lobotomy, Recoil și, bineînțeles, Avatar of Will.

## Machine-Head

Un deck care își trage numele de la artwork-ul celor două cărți cheie pe care le joacă: Void și Urza's Rage (pentru cei care nu știu, Urza s-a făcut MechWarrior).

În principiu, avem de-a face cu un deck red-black de control. Atât negrul cât și roșul oferă elemente de mass destruction care îl ajută împotriva beatdown-ului precum și elemente de damage recursive care îl ajută împotriva controlului. Nu este prea patrat feeling-ul pe care îl ai (ca jucător de albastru) în fața unui ciocan din bogardan care se încăpățânează să se întoarcă din graveyard, de fiecare dată luând cu el fie un counterspell din mână fie 3 puncte din viața ta. De parcă asta nu ar fi destul, negrul vine cu o cireașă pe tort sau mai precis cu bomboana pe coliva oponentului, adăugând elemente de hand disruption: addle, stupor și „super" blazing specter.

**Dirty rebels** – Un deck plictisitor și total lipsit de feeling, care oricum își păstrează cea mai mare parte din cărți din blocul mercadia. Trebuie să recuosc, un deck solid și versatil, însă... poate altădată.

## Fires of Yavimaya

Deck-ul împrumută numele unei cărți din Invasion, un enchantment green-red care oferă haste tuturor creaturilor controlate de tine. La prima vedere am respins complet deck-ul pentru că spuneam: „Nu are feeling", însă după câteva partide jucate cu el am devenit fan. Ce feeling mai minunat decât acela de a ataca cu Blastodermi și Ciupercuțe Parallaxice exact în tura în care vin în joc (un Saproling Burst poate genera 4 creaturi 3/3 cu haste!). Deck-ul poate fi foarte rapid, înregistrând foarte des victorii în tura 4. Pe lângă creaturile grele ca blastoderm, saproling burst (știu! e enchantment), ancient hydra, jade leach etc, și-au mai dat concursul: ansamblul de piromani Chibrite Brăila – Rhystic Lightning, Urza's rage, Hammer of Bogardan, Earthquake, Seal of Fire, Shock precum și o suită largă de cisterne acceleratoare de mana: Birds of Paradise, Llanowar Elves, Vine Trellis.

## Counter-Wrath a.k.a The Deck a.k.a B/W control

Aici intervine cea de-a doua categorie de magi albaștri: cei care și-au îndreptat atenția spre alb ca și culoare de susținere. În principal, deck-ul are o căruță de spell-uri de distrugere în masă: Wrath of God, Rout, Teferi's Moat (se încadrează aici pentru că poate nega complet faza de atac a unui jucător făcându-i astfel creaturile inutile), elemente de permission și câteva modalități de a-și termina adversarul. Și aici există două concepții: calea tradițională cu creaturi (Jeweled Spirit, Mageta „Bioenergeta" și Blinding Angel) sau una mai puțin convențională: utilizând Millstone. Problema unui astfel de deck este că în fața unui deck fără, sau cu puține creaturi se tre-




zește cu o droaie de cărți inutile. Nu aș vrea să fiu în pielea jucătorului care împotriva unui Nether Go se trezește cu 2 Wrath of God și 1 Rout în mâna de deschidere.

Aș vrea să fac aici și o mențiune specială: Fact or Fiction kick... u know what! Pe data viitoare, și dacă n-aveți „data viitoare" – atunci... Pe cai!

K'shu




Sau, altfel spus: „Space, the final frontier", dar expresia este atât de fumată, încât şi-a cam pierdut din farmec. Totuşi, ea reprezintă ceva, un univers care ne ţinea pe toţi, duminica, pe la cinci, în faţa televizoarelor. De atunci s-au perindat pe HDD-uri cel puţin 20 de jocuri legate într-un fel sau altul de *Star Trek*. Anul acesta numai ne-am trezit cu shooter-e, RTS-uri, RPG-uri şi jocuri adventure, dintre care însă majoritatea au fost mediocre (vezi *Star Trek Voyager: Elite Force, Star Trek – Klingon Academy* sau *Star Trek: New Worlds*, care n-au făcut decât să lase un gust amar în gură de gamer). Unul din puţinele succese sigure ale seriei a fost *Starfleet Command*. Conceptul era destul de ciudat: un space strategy/shooter, care te plimba prin toate cuadrantele pentru rezolvarea a tot felul de situaţii critice. Deşi nu am jucat foarte mult din *Starfleet Command*, impresia pe care mi-a făcut-o a fost cât se poate de agreabilă, mai ales că pe canalele româneşti nu prea mai dai cu ochii de *Star Trek*. Vestea unui *SFC III* mi-a sunat atât de bine încât nu m-am putut abţine să nu scriu un preview.



## Noutăţi

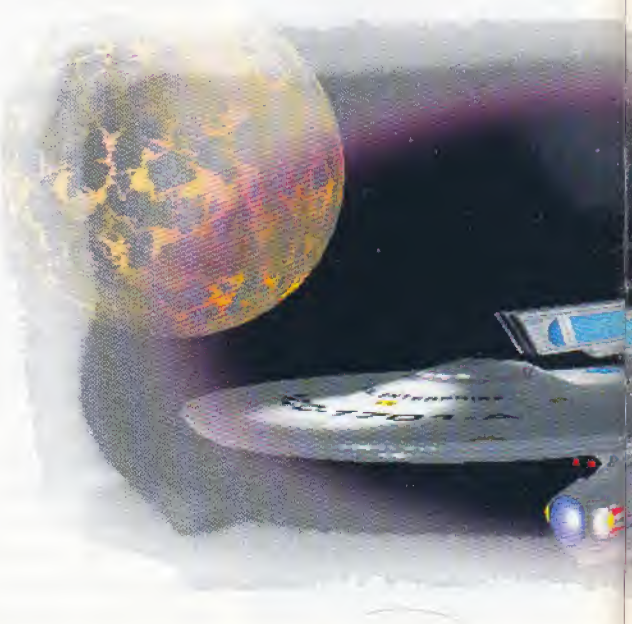
Dacă numele **Taldren** nu vă spune nimic, poate câte ceva despre ceea ce a făcut firma cu pricina. Alcătuită din profesionişti în ale jocurilor (Erik Bethke, Zachary Drummond şi Sean Dumas), compania **Taldren** a fost fondată de echipa care a lucrat la *Starfleet Command*, păstrându-se relaţia cu **14 Degrees East**, subdiviziunea binecunoscută a concernului **Interplay**. Motivul a fost simplu: după succesul înregistrat cu *Starfleet Command* (joc inspirat de board game-ul *Starfleet Battles*), este absolut necesară o continuare (orice joc care se respectă are doi, trei sau chiar mai mulţi urmaşi, dar care, de obicei, nu se prea ridică la calitatea primului).

Ce aduce nou *Starfleet Command II – Empires at War*? În primul rând, două rase noi, inspirate din board game şi aprobate de şefii de la Paramount. Noii veniţi poartă numele de Interstellar Concordium (ISC) şi Mirak Star League. ISC are la dispoziţie o mega armă pe care scrie cu font de 24, bold, italic şi underlined „Plasmatic Pulsar Device". Mirak sunt mai puţin plasma-pulsatici şi preferă convenţionalele rachete, care sunt lansate de obicei de pe missile cruisers.

În al doilea rând, există modificări şi la nivelul aspectului grafic. Anul 2001 nu mai poate înghiţi nici un joc care vine fără efecte de iluminare sofisticate, fără ca până şi cel mai mic detaliu să fie vizibil pe ecran, clar şi fără bug-uri. Cu toate acestea, se întâmplă încă destul de des ca jocurile să fie de calitate inferioară promisiunilor. Va fi *Starfleet Command II – Empires at War* competent? Producătorii susţin sus şi tare că aşa va fi, mai ales că gamerilor le place şi probabil le va plăcea în continuare să se pună rolul unui ofiţer al uneia dintre „rasele" din Star Trek: The Federation of Planets, The Klingon Empire, The Romulan Star Empire, The Hydran Kingdom, The Gorn Confederation şi The Lyran Star Empire. Toate aceste şase rase din primul *Starfleet Command*, plus cele două amintite mai devreme (Interstellar Concordium şi Mirak Star League) luptă pentru dominaţia unor sectoare din diferite cuadrante.

*Starfleet Command* s-a vândut în 400.000 de exemplare în toată lumea şi **Interplay**, în loc să le spună celor de la **Taldren**: „Băieţi, faceţi şi voi ceva ca *Starfleet Command* să placă aşa, cât de cât, şi ălora care joacă *Quake III* toată ziua!", i-a lăsat să facă un joc cel puţin la fel de complex, ba chiar de o complexitate... îmbunătăţită. Întrebat dacă *SFC II* va fi măcar puţin mai accesibil începătorilor decât primul *SFC*, Josh Morris, designer-ul jocului, a zâmbit cu subînţeles şi a declarat candid că „Nah, nu prea ne pasă. Jocul este conceput să fie adânc şi complicat. Există şase tutoriale uşoare, destinate învăţării tastelor, dar jocul acesta înseamnă mult mai mult decât a învăţa pe cineva cu ce tastă se trage cu torpile sau fazere". Şi, apropo de arme, în *Starfleet Command II* vor apărea noi şi strălucitoare „guri de foc": turele cu plasmă care trag în direcţia ţevii de eşapament, bombiţe mici-mici, cu plasmă şi, desigur, arme de apărare împotriva rachetelor.

Una din cele mai importante lipsuri ale primului *Starfleet Command* a fost absenţa





unei campanii coerente. Nu prea multă lume agreează să joace una după alta misiuni fără vreo legătură aparentă între ele. În *Starfleet Command II* situația se schimbă: există două campanii dense și bine structurate, în care trebuie cucerite sectoare peste sectoare, fiecare cu propriile caracteristici economice și militare (ceea ce face apel la simțul de proprietate al gamerilor, care posedă o doză mai mică sau mai mare de megalomanie și le place postura de regi, împărați, generali, zei, directori).

## Star Trek Online

Cei binecuvântați cu o conexiune decentă la Internet și care mai sunt, pe deasupra, fani *Starfleet Command*, au un motiv în plus de a se bucura: deși **Interplay** păstrează Mplayer-ul pentru jocurile online, va fi introdus un nou univers, numit Metaverse, la care jucătorii se pot conecta și pot colabora sau lupta cu/împotriva a mii de alți jucători. Metaverse este deci o lume dinamică, ce se schimbă în permanență, cu lumi și baze stelare controlate de rase și grupuri de jucători. Pe măsură ce se înaintează în joc se poate înainta și în grad, se primesc misiuni, nave și arme noi și se pot crea alianțe. Luptele se vor putea da între maxim 6 jucători, dar vor fi suficient de complexe pentru a compensa lipsa aglomerației. Desigur, una sunt promisiunile și alta e realizarea, așa că e mai bine să nu ne ambalăm și să lăsăm timpul să demonstreze dacă Metaverse va fi cu adevărat un succes.

În *SFC II: Empires at War* vor sta la dispoziția jucătorilor nu mai puțin de 800 de nave, la cele din primul SFC adăugându-se acum navele carrier și fighter-ele.

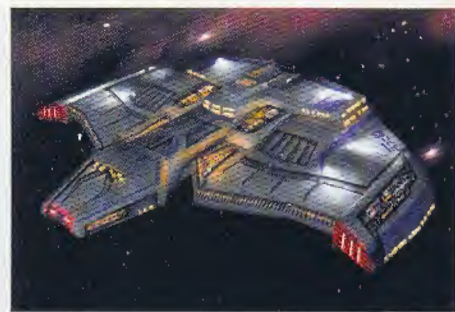
Orice jucător de strategii sau de jocuri de tactică se așteaptă ca AI-ul să fie suficient de bine realizat pentru a nu avea senzația că și-a aruncat banii în vânt cumpărând jocul cu pricina. Cei de la Taldren și-au pus în gând să dea bătăi de cap serioase oricui se va încumeta să-și instaleze *Starfleet Command II*. De pildă, dacă nava jucătorului primește într-o bătălie lovituri serioase (care vor fi cât se poate de vizibile) și mai apoi se întâlnește cu o altă navă inamică, aceasta își va organiza în așa fel atacul încât să lovească în punctele deja slăbite.



## Strategii

Înainte de a te așeza comod în scaunul căpitanului unei nave stelare, în *SFC II* trebuie ales un sector de pe harta Metaverse-ului și apoi o misiune. Dar chiar înainte de asta nu strică o vizită la shipyard sau la supply area, unde punctele de prestigiu acumulate în misiunile anterioare se pot schimba în upgrade-uri. Pe parcursul jocului veți putea face rost de navete (shuttle), rachete și chiar nave stelare de clasă mare, pentru a vă completa flota. Aici se pot repara și eventualele avarii. Cum se acumulează punctele de prestigiu? Cu cât ești mai tare într-o misiune și cu cât bați mai tare inamicul, cu atât primești mai multe puncte. Simplu.

O dată începută misiunea, există mai multe opțiuni, dintre care una ar fi să treci pe alarmă roșie, ceea ce oferă ceva siguranță când se lasă cu bătaie, dar exclude rezolvarea pe cale pașnică a conflictelor (vezi Picard și al lui „Open hailing frequencies!"). E și normal ca o navă, când o alta se repede asupra ei cu armele și scuturile la maxim, să nu prea mai aibă chef să discute și să ceară pace, ci mai degrabă ridică din sprânceană și din scuturi și dă replica. Pe de altă parte, dacă adoptați stilul pașnic, nu orice navă se deranjează să răspundă apelurilor de reconciliere și se poate repezi oricând cu fazerele iluminate a giorno, profitând de faptul că



scuturile jucătorului sunt undeva pe jos (orice trekker știe că scuturile trebuie dezactivate pentru ca Mr. Picard să poată purta conversații amiabile cu prietenii klingonieni sau romulani). Un căpitan cu cerebelul la locul lui va ști să aleagă atunci când vine vorba de luptă crâncenă: merită să stai și să lupți până la ultimul om sau să cotești prima la dreapta pe Alpha Centauri și să bagi warp 9 pe Calea Lactee, cu suflarea erotic de fierbinte a torpilelor fotonice (cu numele tău scris pe ele) la pupa.

*SFC II* rămâne un joc pentru inițiați și pentru fanii dedicați *Star Trek* și, sincer, dacă nu sunteți așa ceva, mai bine vă întoarceți la *Quake III* și mai dați câteva frag-uri. Doar un asemenea fan poate aprecia faptul că George Takei (Mr Sulu) e din nou la post și oferă suport vocal pentru tutoriale și pentru intro și că acum, în *SFC II*, starea navei, a armamentului, a bătă-



liei și a vremii pe Piatra Mare este anunțată vocal, iar soldații, piloții, ofițerii și Primul Ofițer (aka Riker...) vor demonstra că au, într-adevăr, abilități vocale.

Acestea fiind spuse, trebuie să vă părăsesc. Ensign Jones ne-a spus să fim în sala de teleportare la 07:00 pentru desant și trebuie să-mi curăț fazerul și să-mi iau porția obișnuită de cafea de pe Tarsus 4. Eh, asta-i viața pe Enterprise...

Mike

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Space Combat/Tactics |
| **Producător:** | Taldren |
| **Distribuitor:** | 14 Degrees East/Interplay |
| **Ofertant:** | Best Distribution |
| Tel.: 01-3455505 | Fax: 01-3455506 |
| **Sistem recomandat:** | |
| Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Da |
| **Data apariției:** | Ianuarie 2001 |

# WARRIOR KINGS

## Gata cu SF-ul! Înapoi în Evul Mediu!

E inutil să mai vorbesc despre schimbare în domeniul RTS-urilor. De fapt, tranziția s-a cam terminat: 2D a devenit 3D, dar AI-ul a rămas încă în stadiile semi-inteligenței. *Dark Reign 2, Ground Control, Earth 2150* sunt tot atâtea jocuri care au încercat (și au reușit) să impună un nou curent în domeniu. **Black Cactus** s-a conformat și, intrând în colaborare cu *Sierra Studios*, s-a pus pe lucru, pentru că anul viitor trebuie să apară pe piață un produs special, care ne face să dăm ușurel din picioare, în ritm de trap, pe sub birouri, bănci, mese... Este vorba de *Warrior Kings*, un RTS pe care l-aș dezavantaja spunând doar că promite luna de pe cer la toate capitolele: grafică, gameplay, story etc. Deși povestea pare destul de banală (jucătorul este, drăgăliță Doamne, un frumos, chipeș și atractiv lord, care preia un regat ca vai de capul lui și-l readuce în stare de funcționare, după care se repede ca un uliu ce este și cucerește totul de jur împrejur). Întrebați dacă *Warrior Kings* este *Lords of the Realms III* (pentru cei care își aduc aminte ce înseamnă un joc adevărat), producătorii și-au agitat



corzile vocale într-un „Nu, nu, nu, nu... cum se poate așa ceva... *LOTRII* e un TBS, *WK* va fi RTS; *LOTRII* e 2D, *WK* e 3D ș.a.m.d.)". Totuși, nu știu cum se face că cele două seamănă destul de mult în unele privințe, dar nu suficient ca să facă din *Warrior Kings* o clonă, nici de *LOTRII*, nici de *Age of Empires II* și nici de orice alt joc.

## Binele contra Răului etc.

Povestea este (par)fumată rău de tot, dar nu am auzit vreodată vreun gamer comentând că *AoE II, Myth* sau *Seven Kingdoms* sunt de proastă calitate doar pentru că pedalează pe ideea Evului Mediu cu întunecimile sale. Ba dimpotrivă, cu cât apar mai multe jocuri legate de cavaleri, săgeți, baliste și castele, cu atât mai bine. Tocmai de aceea trebuie că știrea apariției lui *Warrios Kings* a produs agitații, convulsii, leșinuri, crime și sinucideri. E ca și cum ai spune fetelor că vine Ricky Martin la București.

Lăsând la o parte palavrele, *Warrior Kings* va fi un joc de strategie și tactică, plasat într-o lume medievală, în care intervine din când în când (mai mult deseori decât rareori) magia. Jocul va lua sfârșit când jucătorul, ca un vajnic Burebista – Mihai Viteazul – Alexandru Ioan Cuza, va fi unit toate regatele din zonă sub un singur stindard: al SĂU. Vor exista orașe, apărabile și cuceribile, după cum cere situația. Înainte însă de a face pe vitejii și a vă arunca în



luptă, trebuie pusă pe picioare o economie stabilă, prosperă, capitalist-feudală, în care țăranii muncesc de rup și nobilii (aka jucătorul and co.) iau pielea de pe ei și, transformând-o în taxe, se folosesc de epiderma rurală pentru a ridica armate și orașe. Dar nu este suficient să le construiești din nimic, ci trebuie să le și susții.

Este cunoscut faptul că armata este o mașină care funcționează în principal pe bază de pâine. Fără acest aliment, soldații amenință că ei nu mai aud (?). Da, nu mai aud inamicul din cauza sunetelor interne, provocate de stomac în lipsa hranei. Și, nemaiauzind ei nimic în afară de propriile intestine, au impresia că războiul s-a terminat și pleacă acasă, ceea ce provoacă pierderi de bătălii, morți de comandanți, ieșirea din joc și jucatul Solitaire-ului. În concluzie, trebuie să aveți grijă ca mașina (zisă și căruța) de la Panificație să ajungă pe front și să susțină efortul ofensivei. Problema e că inamicul cunoaște importanța panificației în procesul de cucerire și face tot posibilul să-și facă drum prin convoiul cu provizii.

Cei care au jucat/terminat *Shogun: Război Total* și le-a mai și plăcut pe deasupra vor fi primii care se vor bucura când vor afla că *Warrior Kings* permite și el jucătorului să controleze sute de unități la un moment dat (până în 600), pe care



le poate grupa în formații, care pot fi așezate după pofta miocardului: în formă de săgeată, de cerc, pătrat, dreptunghi, inimă, iepuraș și chiar de dublu craniu cu trandafir neelectoral și șarpe.

Arborele tehnologic va fi foarte variat, dar, la un moment dat, va trebui aleasă o cale de dezvoltare. În final se poate ajunge la minuni cum ar fi praful de pușcă, negustori, preoți, nave și echipament de asediu (catapulte, baliste, berbece).

Una dintre căile eligibile este cea a credinței religioase, deci a Binelui, care presupune atingerea unui anumit nivel de credință (faith) pentru a putea construi anumite unități. Pentru a atinge nivelul cu pricina, tot țăranii vor fi piatra de temelie (și sapa de lemn), fiind obligați să meargă cu regularitate la biserică. În celălalt colț al ringului se deschide calea Răului, imorală dar de efect,




pentru că permite crearea de noi puteri magice sau unități prin sacrificiu. Rămâne la latitudinea gamerului care cale trebuie aleasă.

## Luptă și combat

*Warrior Kings* seamănă cu *Shogun* (sau cu realitatea, ar spune unii): halebardierii sunt buni împotriva cavaleriei, arcașii sunt buni împotriva halebardierilor și cavaleria se pricepe să prăpădească mândrețe de arcași. Va exista și posibilitatea de a ordona să se execute skirmish-uri (și sper ca trupele aflate sub un asemenea ordin să nu se manifeste ca în *Shogun*: dacă o trupă de Samurai archers skirmish-a o unitate inamică, continua uneori să se retragă prostește chiar înspre inamic).



Cât despre asedii, ele sunt cele pe care, de fapt, le așteaptă toată lumea într-un joc cu temă medievală, dar, până acum, nici un titlu nu se poate lăuda că a reprodus cu fidelitate un asemenea eveniment. Ce-i drept, în secțiunea History din *Age of Empires II: The Conquerors* am citit pagini întregi despre asedii, detalii delicioase, dar în joc nu prea s-a aplicat nimic din toată teoria. *Warrior Kings* promite să schimbe această (tragică) stare, pentru că va permite asedieri în timp real a unor cât se poate de tridimensionale castele. Dimensiunea hărții în single player este destul de mare și nu o dată jucătorul va fi obligat să se întoarcă într-o hartă anterioară pentru a termina un quest sau o



misiune. Multiplayer-ul va străluci (sperăm noi) și se preconizează scărmăneli între maxim 8 jucători (8x600=4800 de unități. Nu e cam mult pentru un joc 3D?). În multiplayer va putea juca și computerul.

Gameplay-ul mai suferă modificări și acum, mai ales în ceea ce privește implementarea unităților magice sau a monștrilor (se pare că singurul joc de simulare medievală autentică rămâne *LOTRII*). Totuși, imaginile arată bine, ideea sună bine și pregătirile pentru lansare sunt în toi. Noi ne ocupăm cu așteptatul...

Mike

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | RTS 3D |
| **Producător:** | Black Cactus |
| **Distribuitor:** | Sierra Studios |
| **Ofertant:** | Monosit Comimpex |
| Tel.: 01-3302375 | Fax: 01-3306351 |
| **Sistem recomandat:** | |
| Pentium II 400 MHz, | 128 MB RAM |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Da |
| **Data apariției:** | 2001 (luna neprecizată) |

# Z: Steel Soldiers

**Urmarea unuia dintre cele mai bune jocuri realizate vreodată...**



Z a fost cu siguranță cel mai bun RTT pe care l-am jucat eu vreodată. Fără să construiești nimic, fără să îți mai bați capul cu o strategie la nivel economic, Z aducea un suflu nou în domeniul jocurilor tactice real-time.

Iată că, după câțiva ani buni, **Bitmap Brothers** a decis că este momentul pentru o continuare. Astfel, pe 30 octombie 2000, **EON Digital** (distribuitorii jocului) au anunțat în cadrul unei conferințe de presă la Londra urmașul Z-ului, ce poartă numele de *Z: Steel Soldiers*.

La 500 de ani după evenimentele din Z, un fragil tratat de pace între două superputeri (TransGlobal Industries și MegaCom Corporation) este pe cale de a fi încheiat. Însă cu câteva ore înainte de semnarea tratatului are loc un incident ce va spulbera orice speranță de pace.

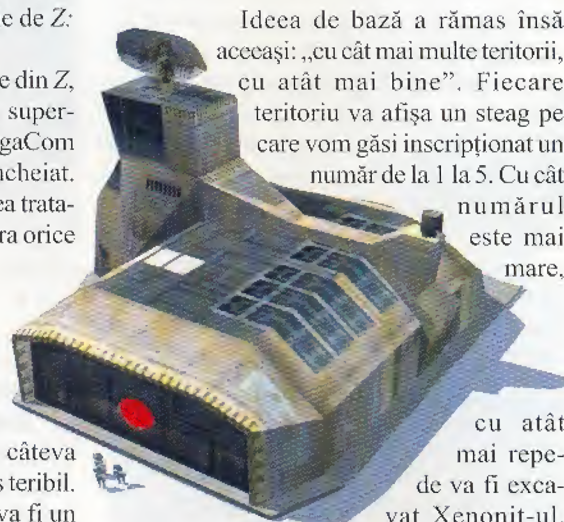
## Și astfel începe războiul!

În comunicatul de presă primit de la **EON Digital** s-au strecurat câteva aspecte ale jocului care m-au surprins teribil. Astfel, se pare că *Z: Steel Soldiers* va fi un „arcade strategy title" cu accentul pus pe acțiune, deciziile jucătorului și urmările lor.

Da, ați citit bine, arcade! cu accentul pus pe acțiune! Uite, în momentul ăsta toată ideea mea de strategie și tactică la superlativ se năruie. În plus, *Z: Steel Soldiers* introduce posibilitatea de a construi clădiri, ceea ce face ca o eventuală comparație între *Z* și *Z: Steel Soldiers* să fie imposibilă. Și mai și, în timp ce în Z nu depindeai de nici un fel de resurse, în *Z: Steel Soldiers* există Xenonit, materia primă de care va depinde toată producția de arme și clădiri în joc.



## Jocul



Ideea de bază a rămas însă aceeași: „cu cât mai multe teritorii, cu atât mai bine". Fiecare teritoriu va afișa un steag pe care vom găsi inscripționat un număr de la 1 la 5. Cu cât numărul este mai mare, cu atât mai repede va fi excavat Xenonit-ul. Jucătorul va fi, bineînțeles, tentat să cucerească teritoriile care îi vor permite să dețină cât mai multă materie primă în cât mai puțin timp. Însă trebuie să nu uităm că jocul va fi unul complet 3D, ceea ce înseamnă că unele teritorii vor fi mai importante din punct de vedere strategic decât altele, chiar dacă au un stegulet mai pricăjit.

Așa că, dacă reușești să controlezi un teritoriu mai slab în resurse dar aflat undeva deasupra celorlalte, vei avea un avantaj serios față de inamici, chiar dacă au mai multe trupe decât tine.

Acțiunea în *Z: Steel Soldiers* te poartă prin 6 lumi diferite, fiecare cu caracteristicile, avantajele și dezavantajele sale. De la deșerturi până la păduri tropicale, fiecare teritoriu va reprezenta o nouă provocare pentru jucător. Diferitele teritorii pe care te vei lupta forțează apariția unor noi tipuri de unități și arme. Astfel, *Z: Steel Soldiers* nu va avea numai unități terestre, ci și forțe marine și aviație. În total, jucătorul va avea acces la 30 de unități ce vor putea fi modificate de-a lungul jocului.

Producătorii ne promit că engine-ul jocului, complet 3D, este un „state of the art", care aduce lumea virtuală a jocului la viață. Unitățile vor lăsa urme pe terenurile mai moi sau dâre de praf pe terenurile aride, iar toate unitățiile vor dispune de umbre și reflexii real-time. Engine-ul mai permite efecte de vreme foarte realiste cât și trecerea de la zi la noapte. *Z: Steel Soldiers* se dorește a fi mai mult decât niște misiuni alese întâmplător și fără nici o legătură între ele. Jocul promite un story-line ce se va dezvolta progresiv de-a lungul misiunilor, story-line scris de Martin Pond, responsabil pentru universul din *Imperium Galactica 2*. Povestea va fi „depănată" cu ajutorul unor filmulețe ce se doresc a fi foarte reușite, create de AudioMotion.



AI-ul din joc se vrea a fi foarte complex dar și extrem de flexibil, reușind să se adapteze tuturor genurilor de jucători. Inamicii pot fi pasivi sau foarte de agresivi, iar acțiunile trupelor merg de la a-și ajuta aliații până la a folosi unități diferite potrivite situației în care se află fiecare jucător.

## Z2

Jocul va fi cu siguranță diferit de Z. Pornind de la engine-ul grafic și până la cele mai mici detalii, cu greu îți vei aminti de Z jucând *Z: Steel Soldiers*. Eu unul sper ca asta să nu se întoarcă împotriva jocului, pentru că ar fi cu adevărat păcat.

Mitza

**DATE TEHNICE**

| | |
|---|---|
| **Gen:** | RTS |
| **Producător:** | Bitmap Brothers |
| **Distribuitor:** | EON Digital Ent. |
| **Sistem recomandat:** | |
| Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** | Da |
| **Multiplayer:** | Da |
| **Data apariției:** | Primăvara 2001 |




## Un joc care mă cam sperie...

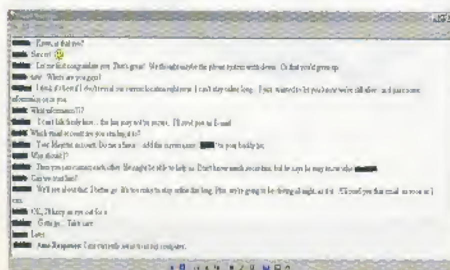
Adică, stai un pic... nu mi-e mie frică noaptea când plec de la redacție și cobor scările într-o beznă totală... cred că nu am ales bine subtitlul. Dar lăsăm așa pentru că jocul ăsta chiar mă sperie!... o să vedeți voi de ce.

## Adventure

Genul adventure este cel mai des categorisit ca fiind un gen mort. Desigur, există jocuri de-a dreptul frumoase ca *Escape from Monkey Island* sau *The Longest Journey*, dar în materie de originalitate, genul adventure nu a prea avansat în ultimii ani.

Lucrurile sunt însă pe cale să se schimbe odată cu *Majestic*. În materie de originalitate, jocul ăsta se situează în preferințele mele imediat după *Black&White*. Comparația cu *B&W* nu este deloc exagerată, pentru că amândouă încearcă să apropie jucătorul de lumea imaginară din joc. Dar, pe când în *B&W* se creează o lume virtuală pe care totuși nu o poți confunda cu cea reală, *Majestic* riscă să facă tocmai acest lucru.

Cam peste tot în lume și în special în SUA, teoriile conform cărora guvernul este implicat în diverse afaceri necurate (extratereștrii, spionaj etc.) sunt foarte la modă în acest moment și asta se poate vedea din seriale ca X-Files. Era și normal ca în cele din urmă situația asta să fie valorificată și de industria jocului. Astfel, **Anim-X** (producătorii jocului) și-au propus să realizeze un joc interactiv în care gamer-ul este pus în situația unui individ obișnuit, care află din întâmplare de o conspirație la nivel înalt.



Gradul de interactivitate al jocului este atât de mare datorită faptului că tocmai tu, jucătorul, reprezinți personajul principal. Odată pornit în joc, vei încerca pe diverse căi (jocul folosește e-mail-ul, telefonul, fax-ul și AOL Instant Messager(AIM)) să rezolvi misterul. Astfel, primești la un moment dat pe e-mail un mesaj de la un „amic", care îți spune că tocmai a surprins o convorbire între doi oameni de vază și a aflat un secret înfricoșător. Accepți să te întâlnești cu el via AIM și tipul îți dă adresa unui site de web și o parolă după care dispare. Te duci la respectivul site, folosești parola și ai acces la camerele de supraveghere dintr-un hotel. Cauți prin arhive și dai de un filmuleț cu conversația celor doi. Vei afla despre o firmă ce face afaceri necurate, niște parole și îți continui investigația. Interactivitatea nu se oprește aici... Dacă un personaj cu care ai vorbit pe net îți spune că te va suna a doua zi, fii pregătit să primești acel telefon chiar când ți-a promis individul. Desigur, va fi vorba doar de un apel înregistrat, dar producătorii au promis că, din când în când, câte un jucător va primi și apeluri de la persoane reale tocmai pentru a crea în jurul jocului o atmosferă de suspans și pentru a da poveștii o cât mai mare veridicitate. În sensul ăsta, producătorii au creat o groază de site-uri de web, companii și numere de telefon adevărate, sperând ca astfel linia subțire dintre realitate și fantezie să se estompeze într-atât încât jucătorul să nu mai deosebească adevărul de realitate.

Mai mult, dacă ai reuși să accesezi un site de unde ai luat ceva documente compromițătoare s-ar putea ca a doua zi să te trezești cu un telefon de amenințare. Sau și mai și... la un moment dat, în joc, cineva te va întreba care sunt persoanele cele mai apropiate ție, iar peste o lună vei putea primi un telefon care să amenințe că dacă nu încetezi cu investigația ta, unul dintre prietenii tăi va avea de suferit.

## Realitate?

Aici apar câteva întrebări... Dacă, din greșeală, răspunde la telefon mama, soția, copilul tău? Producătorii răspund că jocul va avea mai multe nivele de securitate, pentru a fi siguri că tu și numai tu primești acele mesaje. Desigur, dacă vrei să trăiești jocul la maxim va trebui să folosești cel mai mic nivel de securitate... Eu aici m-am speriat. Chestia asta cu lumea virtuală care devine reală și tangibilă ar trebui să ridice câteva foarte serioase semne de întrebare pentru că sunt destui indivizi „out there", care ar putea folosi acest joc pentru niște țeluri nu tocmai curate...

Revenind la oile noastre, probabil vă întrebați ce legătură are jocul ăsta cu noi, românii, când net-ul se mișcă așa cum se mișcă.

Ei, jocul are doar 1 MB la bază (de downloadat de pe net) iar problema telefonului și a faxului se poate rezolva printr-un program numit *Majestic Alliance* care, la nevoie, poate servi și de telefon și de fax.

Jocul va fi episodic, în fiecare lună fiind lansat câte un nou episod. *Majestic* devine astfel unul din primele jocuri în care timpul de joc nu se va mai măsura în ore, ci în luni și poate chiar ani.




## E de rău!

*Majestic* dovedește clar o originalitate ieșită din comun și este primul joc, care, în loc să își creeze o lume virtuală, folosește lumea reală ca loc de desfășurare. Dacă asta va fi bine sau nu vom vedea. Important este că, o dată lansat, jocul va schimba modul în care privim aventurile noastre virtuale...

Mitza

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Adventure |
| **Producător:** | Anim-X |
| **Distribuitor:** | Electronic Arts |
| **Ofertant:** | Best Distribution |
| Tel.: 01-3455505 | Fax: 01-3455506 |
| **Sistem recomandat:** | |
| Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** Nu | **Multiplayer:** Da |
| **Data apariției:** | Primăvara 2001 |

# Master of Orion III





## În curând va începe o nouă epopee spațială... Asigurați-vă că v-ați rezervat locuri la clasa I!

În curând se va mai încheia un secol din istoria umanității, ba chiar un mileniu (îmi șoptesc câteva celule cenușii). Agitație mare peste tot, fiecare încearcă să petreacă într-un mod cât mai special acest eveniment... Și tot acum unii se uită cu melancolie în urmă recapitulând cele mai importante evenimente ale vieții lor sau a celor din jurul lor. Și uite așa și noi, ăștia mici și maniaci cu calculatoarele am ajuns să ne întrebăm care e cel mai bun joc al anului, care e cel mai bun al mileniului. Chiar dacă nu o să fie declarat cel mai bun joc al mileniului, nimeni nu poate contesta faptul că seria *Master of Orion* (cele două jocuri apărute până acum) au scris o pagină importantă din istoria strategiilor. Însă ultimul joc a apărut la mijlocul anilor '90, iar de atunci fanii seriei au tot așteptat să mai apară o continuare, ceva care să le potolească setea de cucerire. TBS-uri care se desfășurau în spațiu au mai apărut de atunci (*Birth of the Federation, Reach for the Stars*) însă nici unul nu a reușit să atingă nivelul impus în domeniu de către *Master of Orion II.*



În 1999 s-a petrecut însă ceva care avea să schimbe această stare de lucruri. La E3-ul din acel an, câțiva oameni de la **Microprose** s-au împiedicat de standul unei companii minuscule, **Quicksilver**, care mai colaborase în trecut cu **Interplay**.

A fost dragoste la prima vedere și din unirea lor s-a născut un proiect ultrasecret ce avea să fie însă prezentat publicului tot la E3, dar un an mai târziu. Toată comunitatea gamerilor a fost surprinsă să afle de existența proiectului *Master of Orion III*, dar a fost una din cele mai plăcute surprize ale târgului.

De atunci echipa de la **Quicksilver** a fost luată cu asalt atât de către presă cât și de fani, întrebările curg râuri, iar aceștia din urmă de abia mai prididesc să le răspundă tuturor.

Dacă vorbesc cu plăcere despre munca la proiect și despre ceea ce vor să realizeze, sunt în schimb foarte zgârciți în a oferi material vizual publicului.

## 3... 2... 1... Ignition!

Întrebați fiind cum vor realiza jocul, ce vor păstra, ce elemente noi vor aduce, producătorii au avut răbdarea titanică de a sta și explica nerăbdătorilor fani în detaliu aproape fiecare aspect al jocului. În principiu, *Master of Orion III* va rămâne turn-based și 2D, deși am fost avertizați să ne așteptăm și la momente de real-time și 3D, în special în momentele luptelor spațiale. Probabil prima noutate anunțată a fost introducerea unui storyline, a unei povești de fundal. Astfel reușim noi să aflăm cum au revenit Antarienii și au cucerit Orionul din nou, cum au instaurat Senatul Orion, cum au exterminat câteva rase ce li s-au opus (Bulrathi, Darlok sau Alkari), așa aflăm cum începe o nouă eră de lupte, schisme, revoluții, asasinate și mașinațiuni pentru obținerea puterii, putere deținută momentan de o rasă antariană aflată pe patul de moarte. Acest deziderat nu va fi tocmai ușor de realizat de vreme ce harta va dispune de cel puțin 200 de sisteme solare cu planete, luni (ce pot fi și ele colonizate), asteriozi și zeci de alte corpuri cerești, locuri suficiente pentru oricare dintre rase să stea ascunsă mult timp, să se pregătească și să izbească cu putere la momentul oportun. Că tot am vorbit de rase, acestea vor fi în număr de 8 (Humans, Etherians, Meklar, Trilarian, Sakkra, Silicoid și una nouă Alien 1). Fiecare dintre acestea însă va avea un număr de specii, care deși au un ADN comun, vor putea lua trăsături destul de distincte.

Economia din *Master of Orion III* va păstra în mare aspectul impus de primul joc al seriei, acela în care puteam aloca bugetul pentru fiecare planetă cu ajutorul unor „slider-e". Acest lucru va putea fi efectuat și de către sfetnicii economiști ai imperiului, lucru deosebit de valoros deoarece turele sunt acum limitate în timp, iar managementul unui imperiu imens necesită foarte mult timp. *Master of Orion III* introduce și un element nou sub formă de Imperial Focus care reprezintă implicarea ta directă în afacerile civilizației. Cum va funcționa acest sistem, încă





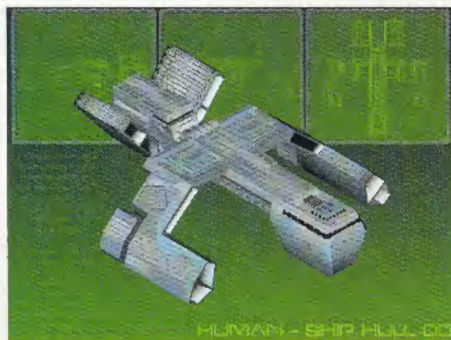

nu se știe sigur, cert este că Imperial Focus este limitat și din această cauză va trebui folosit doar în situații strict necesare. Ce a mai rămas în mare cam la fel? Designul navelor... cu mențiunea că încă din această fază incipientă se va putea determina rolul lor (Core, Escort și Picket), pe care vi-l voi explica mai încolo.

Dar iată că apar și multe noțiuni noi, care au stârnit un interes masiv în rândul fanilor: religie, societate, revoluții, politică... la fel cum interes a stârnit și noile concepte ale **Quicksilver** în ceea ce privește cercetarea, luptele spațiale, liderii și luptele de sol.

## Știința jocului

Cercetarea științifică a suferit schimbări majore, la aceasta contribuind și unul dintre fanii seriei care a avut șansa să fie co-optat de către echipa de la **Quicksilver**. În primul rând a fost împărțită în două (apropiindu-se foarte mult de modelul real) în știința teoretică (concretizată în 8 domenii gen: militar, electronic etc.) și știința practică (concretizată în proiecte gen: tun cu plasmă, computer pozitronic). Mai întâi vei investi în știința teoretică, unde poți să bagi fonduri cât vrei și cât te ține buzunarul, iar acestea se vor dezvolta la infinit câștigând nivele. În timp ce teoria ia avânt, începi să te întrebi dacă o poți folosi practic și vei încerca să o materializezi în proiecte. Acest proiecte necesită un minim teoretic (ceva de gen: minim level 5 în sociologie și level 3 în electronică) și, cu toate acestea, s-ar putea să le realizezi s-ar putea să nu. Apartenența la o anumită rasă va avea și ea un impact puternic asupra cercetării, unele vor descoperi mai repede și mai ușor anumite tipuri/genuri de tehnologie pe când altele vor excela în celelalte. Nu se știe încă sigur dacă diferențele tehnologice dintre rase vor consta doar în câteva proiecte specifice sau chiar va exista un arbore tehnologic pentru fiecare dintre ele.

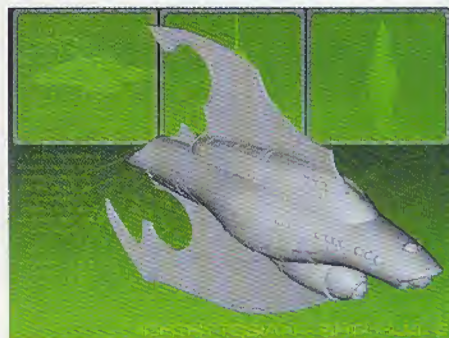
Una din structurile care va profita cel mai mult de pe urma cercetării este armata, atât flotila de nave spațiale cât și trupele de sol. Flota va putea fi împărțită în trei contingente: Core (grup de nave care de obicei duc greul misiunii, navele grele de asalt, de luptă), Escort (nave ușoare, rapide cu rol preponderent defensiv, care asigură protecția Core-ului) și Picket (nave mici, ultrarapide cu ultrasenzori cu rol de cercetași și spioni). Fiecare dintre aceste contingente va avea o navă amiral pe care se va instala căpitanul, o personalitate puternică ce va influența decisiv bătălia. El va urma destul de fidel instrucțiunile tale, însă și experiența și caracterul său vor avea un cuvânt greu de spus. La o luptă (care se va da în timp real) pot participa mai multe flote, deci mai multe contingente, fiecare dintre ele putând primi câte o misiune specifică (ex. Să apere flancul stâng). Dacă vreunul dintre contingente primește o sarcină specială, ca cea exemplificată mai devreme, toate ordinele care i le vei da ulterior vor fi îndeplinite luându-se în considerare și acea sarcină definită anterior (căpitanul nu uită că orice ar face totuși el trebuie să apere flancul stâng).




Practic, tu definești niște ordine, iar căpitanii își vor folosi experiența și cunoștințele pentru a le duce la îndeplinire cu maximum de succes.

Lupta la sol a căpătat și ea o importanță extraordinară. S-au dus zilele când debarcai cu trupe la greu și într-un singur turn se decidea dacă ai cucerit sau nu planeta. Supremația spațiului din jurul planetei a devenit un element vital de vreme ce trupele de la sol vor trebui reîmprospătate și aprovizionate (mai ales cele de invazie). Luptele date pentru cucerirea unei planete poate dure multe ture în funcție de forțele implicate și de tacticile folosite de către cei doi comandanți. În fiecare tur poți determina tactica ce va fi folosită sau poți încerca să contracarezi tactica adversarului. Vor trebui luați în calcul o mulțime de factori, precum aprovizionarea, moralul trupelor, condițiile de pe planetă, mărimea planetei sau instalațiile defensive. Toate acestea promit să ridice noi provocări pentru jucătorul veteran de *Master of Orion* și cel puțin în această fază de proiect sună cum nu se poate mai bine.

În spatele tuturor acestor evenimente va sta neîndoielnic societatea pe care o construiești. Modul în care această societate se va dezvolta, trăi, manifesta va avea un efect impresionant asupra derulării jocului. Religia și politica vor juca un rol important în viața oamenilor de rând... Nu-ți



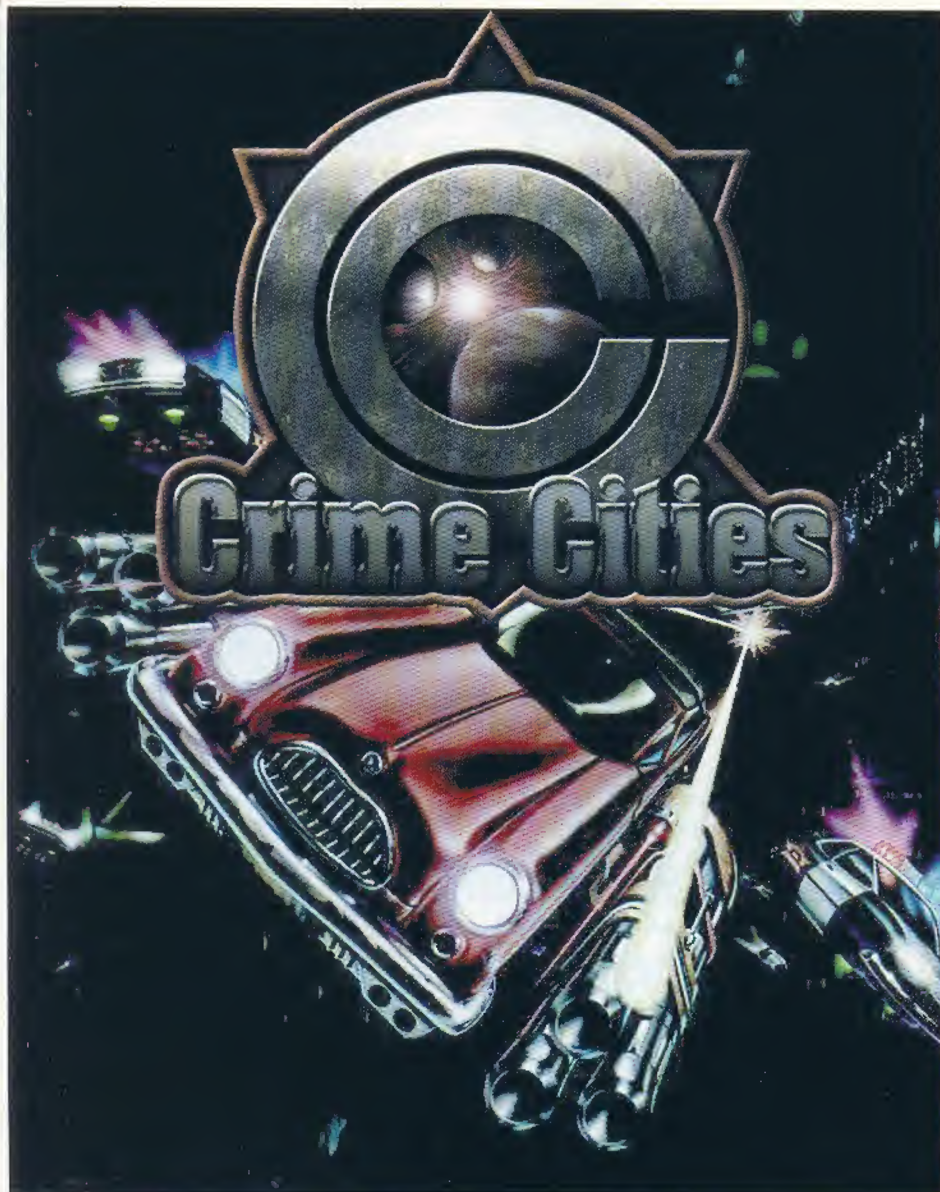
mulțumești poporul, te poți trezi oricând cu o revoltă sau chiar o revoluție în toată regula. Religia poate determina chiar schimbări radicale, cum ar fi apariția unor state religioase, a unor grupări fanatice ș.a.m.d. Această societate va da naștere unor lideri, fie ei militari, politici, culturali sau religioși. Acești oameni vor scrie istoria imperiului tău, vor trăi, vor fi promovați, retrogradați (în funcție de calitățile lor) se vor lupta pentru putere, se vor asasina, se vor denigra sau pur și simplu vor muri de bătrânețe. Când unul dintre ei dispare, fii sigur că societatea (în funcție de valorile ei) va găsi rapid un substitut.

Acestea sunt doar câteva mici amănunte, pe care producătorii au avut amabilitatea să ni le dezvăluie. În timp, mult mai multe elemente vor putea fi prezentate, pe parcursul perfecționării și finalizării lor. Noi nu putem decât să le urăm succes și să sperăm că produsul final va întrece toate așteptările așa cum a reușit de fiecare dată orice joc al seriei *Master of Orion*.

Claude

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | TBS |
| **Producător:** | Quicksilver Inc. |
| **Distribuitor:** | Microprose/Hasbro |
| **Ofertant:** | Monosit Comimpex |
| Tel.: 01-3302375 | Fax: 01-3306351 |
| **Sistem recomandat:** | |
| Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** Nu | **Multiplayer:** Da |
| **Data apariției:** | Sfârșitul anului 2001 |




# ...sau lumea viitorului în care cuvinte ca Ordine şi Lege sunt doar o amintire a vremurilor bune

Lumea viitorului... crima e ca la ea acasă pe Pământ iar autorităţile sunt depăşite. Ca o ultimă soluţie se decide infiltrarea unui agent special în structurile criminale.

## Cine? Când? Cum? Unde?

„Norocosul" poartă numele de Garm Tiger şi cu siguranţă nu vei fi surprins când îţi voi spune ca Tiger eşti chiar tu.

Pentru a-ţi acorda o oarecare credibilitate în lumea interlopă, autorităţile decid că cea mai bună cale este să te acuze de trădare şi nesupunere, urmând să fii condamnat la închisoare pe viaţă într-unul dintre oraşele-închisoare de pe planetă.

Odată ajuns în închisoare, Tiger al nostru (cunoscut acuma de fraţii săi de suferinţă sub numele de Johnny Red) devine un asasin plătit foarte căutat în lumea interlopă, exact ceea ce autorităţile aşteptau de la el. Începi astfel jocul echipat cu o micuţă navă de luptă şi câţiva bani în bancă. În *Crime Cities*, ofertele sunt primite de Garm prin intermediul Globenet-ului şi pot fi acceptate sau respinse de jucător după cum doreşte acesta. Obiectivele includ misiuni în care ai de eliminat anumite „ţinte", altele în care trebuie să salvezi anumite persoane sau să escortezi indivizi importanţi, iar unele vor trebui rezolvate într-un anumit timp. Misiunile îţi vor proveni din multiple surse: organizaţiile din lumea interlopă, obscure organizaţii guvernamentale sau afacerişti ce doresc să „elimine" competiţia. Rămâne la latitudinea jucătorului alegerea sau refuzarea misiunilor astfel că deciziile pe care le vei lua se vor dovedi cruciale de-a lungul jocului. Trebuie să te previn, dragă jucătorule, că poţi risca să intri în graţiile unei anumite organizaţii printr-o misiune sinucigaşă sau poţi alege o misiune uşoară dar nu la fel de bine plătită, deci tu decizi cât de repede vei urca pe scara ierarhică în lumea gangsterilor.

Misiunile te pun la bordul unei nave de luptă ce îşi croieşte drumul printre zgârie norii oraşului. Va trebui să fii foarte atent pe



cine, unde şi cum ataci pentru că poliţia va fi cu ochii pe tine, iar cum misiunea ta este cunoscută doar la cele mai înalte nivele, dacă eşti capturat de poliţie te vei trezi în scurt timp înapoi în închisoare şi cu un frumos mesaj de „Game Over" pe ecran.

Îndeplinirea cu succes a unei misiuni va fi răsplătită de „şefii" tăi cu bani (cu ajutorul cărora îţi vei putea upgrada nava) sau cu diferite componente pentru navă. Cu cât mai multe misiuni terminate cu succes cu atât mai recunoscut vei fi în lumea interlopă iar drumul tău către „posturile" superioare va fi mai rapid. De fapt acesta este şi ţelul jocului... trebuie să te apropii cât mai mult de şeful gangsterilor şi să îl demaşti.

*Crime Cities* va fi disponibil pe piaţă cândva la începutul anului 2001... go play!

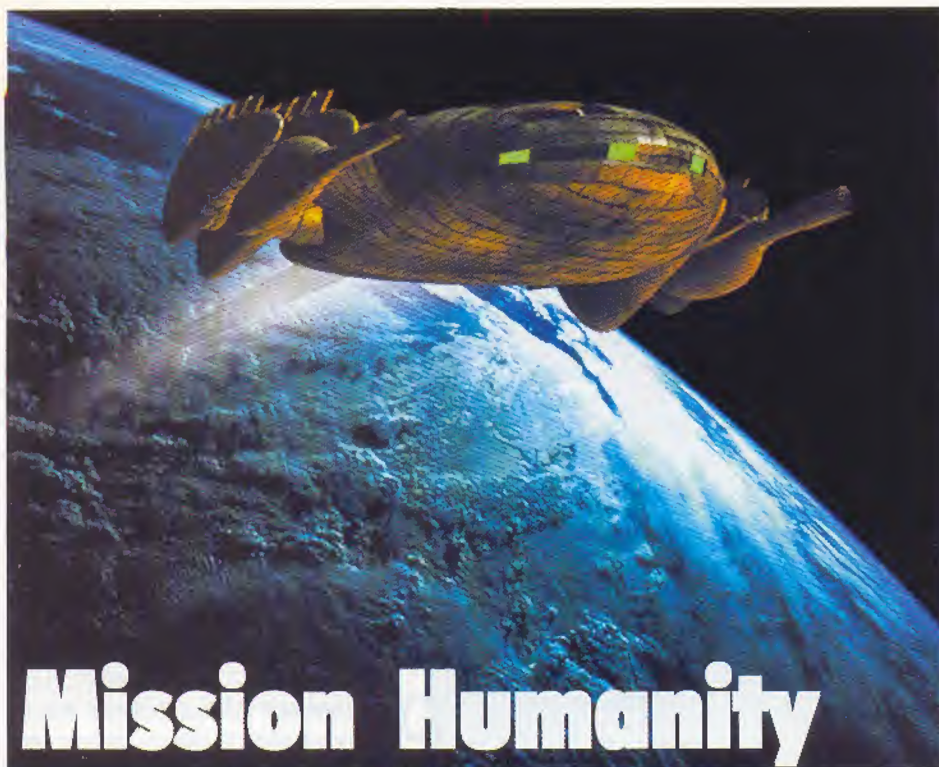
Mitza






**DATE TEHNICE**

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Action |
| **Producător:** | Techland |
| **Distribuitor:** | EON Digital Ent. |
| **Sistem recomandat:** | |
| Pentium III 400 MHz, 64 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** | Da |
| **Multiplayer:** | Da |
| **Data apariţiei:** | Începutul anului 2001 |



# Mission Humanity

## Numai cei puternici vor supraviețui!

Uite cum stă treaba (pentru toți cei care se întreabă ce avem noi – sau eu – cu **EON**-ul ăsta că deja am ajuns la al 3-lea preview de la ei)... Chestia e că meseriașii de la **EON Digital Entertainment** au fost atât de drăguți încât să ne trimită materiale de presă pentru toate cele 3 jocuri, plus că s-a ajuns până acolo unde PR-ul lor a vorbit vreo jumate de oră la te-



lefon cu Mike care acuma și-a găsit probabil o nouă firmă preferată (asta ca să vedeți ce ușor se „convinge" un redactor)...

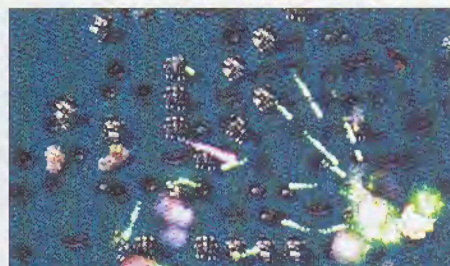
## La treabă...

Ca și la *Crime Cities*, producătorii sunt aceiași... polonezii de la **Techland** (care cu ocazia asta s-au scos) ne propun de data asta un RTS ce se anunță a fi inovator (sau cel puțin așa ne promit ei).

După un atac fulgerător al unei rase cam extraterestre asupra Pământului, albastra noastră planetă este lăsată în ruine, cu prea puține resurse rămase pentru a hrăni populația care a fost atât de norocoasă înât să scape de dezastru. Găsirea unui nou cămin pentru rasa umană devine astfel principala preocupare a suprviețuitorilor. Utilizând tehnologia extraterestră descoperită într-o navă a invadatorilor rămasă pe Pământ, o navă-mamă este construită și expediată în spațiu în căutarea planetei extratereștrilor. Țelul său final... eliminarea tuturor inamicilor și colonizarea planetei.

Jucătorul este pus în postura comandantului forțelor pământene, el având dificila sarcină de a-și conduce armata spre victorie într-un vast conflict interplanetar. În drumul tău spre planeta alien(aț)ilor vei trece prin mai multe sisteme planetare, fiecare cu un număr necunoscut de planete, numai bune ca stații de „benzină" sau ca noi colonii. Și cum nici amicii noștri nu se lasă mai prejos, incursiunea ta în univers se va transforma în curând într-un conflict uriaș.

Față de alte jocuri din același gen, în *Mission Humanity* odată ce o hartă a fost cucerită nu se trece la capitolul „... am câștigat-o și pe



asta" și se uită de ea, ci rămâne o importantă posesiune. Asta înseamnă că teritoriile cucerite trebuie supravegheate îndeaproape de-a lungul jocului și apărate când este cazul. Jucătorul trebuie să își coordoneze astfel resursele încât să nu lase nici o planetă fără apărare... Asta adaugă o nouă dimensiune jocului precum și o mai mare bătaie de cap din partea jucătorului.

De asemenea, hărțile din Mission Humanity sunt „sferice" așa că nu mai ai posibilitatea să îți pui baza într-un colț undeva și să ai spatele asigurat... nu, jucătorul va trebui să se gândească foarte bine înainte de a-și



alege locul unde va construi baza, pentru că inamicii vor putea lovi din orice parte.

Când o unitate inamică va invada o bază de a ta, jocul va trece într-o perspectivă izometrică unde vei conduce o echipă de șoc, ceva în gen *X-COM* numai că real-time.

## Așa deci și prin urmare

... băieții de la **TechLand** sunt noi în domeniu, dar titlul lor promite să fie nu numai unul interesant, ci și foarte original... Dacă va fi așa sau nu, vom trăi și vom juca!

Mitza

MISSION: HUMANITY

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | RTS |
| **Producător:** | Techland |
| **Distribuitor:** | EON Digital Ent. |
| **Sistem recomandat:** | |
| Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** | Da |
| **Multiplayer:** | Da |
| **Data apariției:** | Primăvara lui 2001 |

# Crimson Skies



**Statele Unite ale Americii ar fi fost țara tuturor posibilităților.**

Prin ianuarie 2000 scriam de zor un preview despre un joc despre care pot zice că mi-a schimbat viața. De când am fost dotat cu o doză de cunoștință de sine, mi-am dorit să fiu și pilot și pirat în același timp. Și cum **Microsoft** este soluția tuturor problemelor noastre, mi-a oferit și mie o porție de pirateală de cea mai bună calitate și încă nu de orice fel, ci din cea aeriană.

După cum artistic mă exprimam în ianuarie (se pare că frigul mă inspiră), „Singurul limbaj al diplomației a rămas cel al gloanțelor". Deși cam seacă de felul ei, propoziția cu pricina poartă-ntr-însa ceva adevăr, pentru că, una peste alta, despre asta este vorba în *Crimson Skies*: bătălie aeriană înainte de toate.

## Microsoft rulez!

Nici acum nu-mi vine să cred ce spun: **Microsoft** rulez! (ăsta e limbaj de cart'er în toată puterea cuvântului!) Parcă sunt, totuși, un pic nedrept și mă prefac a nu ști nimic despre *AOE*-uri sau de *Mechwarrior* (deși în nici unul dintre cazuri nu putem vorbi despre cât de măiastru e **MS**-ul în jocuri, ci despre câți bani are de investit în domeniu).

În fine, *Crimson Skies* vine împachetat într-o cutie pe care scrie cu un alb agresiv „**Microsoft**", ceea ce mă face să-mi scot pălăria, paltonul și mănușile în fața geniului bilgheițian. Căci *Crimson Skies* este ceva ce nu am mai văzut de o vreme încoace. Cred că mulți dintre voi ați jucat demo-ul de pe CD și ați văzut ce-i poate pielea. Nu știu ce efect a avut asupra voastră, dar pe mine m-a impresionat profund și nu vă pot spune ce bucurie mi-a clătit inima când m-am trezit cu micuța cutioară de *CS* pe birou și cu zâmbetul afișat larg pe buzele lui K'shu, însoțind vorbe dulci: „Mike, ia-l și fă-i review! Am promis în numărul de noiembrie că scriem despre el, dar n-a ajuns decât acum. Vezi ce faci...". În aceste gingașe condiții, mi-am luat cuminte Sidewinder Pro-ul, m-am vârât sub masă și, după o instalare de 800 și ceva de mega, am început ceea ce urma să fie una din cele mai agasante și totuși captivante campanii din câte am jucat vreodată. De n-ar fi câteva bule mari, *Crimson Skies* ar putea fi cel mai tare „simulator" arcade de până acum. Din păcate, după douăzeci și mai bine de misiuni câștigate cu litri de transpirație, am renunțat. Da, am renunțat, deși sufletul mi-a rămas la Pandora (zeppelinul mamă) și la Lebăda Neagră (inamica distinsă cu cel mai puternic vino-ncoa din câte mi-a fost dat să dobor din înălturi cu gloanțe de calibru 70).



## La vârf de looping

Primul lucru pe are îl simte oricine care joacă *Crimson Skies* este senzația de libertate. Nu cred să mai fi simțit vreodată că zbor cu adevărat printre nori, cu o viteză atât de mare că niturile par a fi gata să pleznească. În *Crimson Skies*, acrobația aviatică este la ea acasă, deși nu întotdeauna totul se petrece după regulile cuminți ale fizicii sau mecanicii. Totuși, tocmai această libertate de a face orice în aer dă farmec jocului. Pe lângă asta, mai sunt zeppelinele, balene aeriene uriașe care înoată lejer printre nori, cu zeci de motoare în exterior și zeci de avioane în interior. Unul dintre ele este Pandora, de care îl leagă pe jucător o istorie întreagă, plină de aventuri: răpiri, lupte eroice, idile (nu atât de) secrete. Per total, jocul este dominat de romantism. Până și cutia respiră nostalgie, mai ales dacă te uiți mai atent în ea și dai peste manual. Am toată admirația față de broșura asta, care se vrea un număr din 10 decembrie 1937 al revistei Air Action Weekly. Pentru a-l face și mai veridic, producătorii au tipărit până și mizerie pe paginile manualului care cuprinde, pe lângă informațiile binecunoscute despre joc (controale, meniuri, setări, multiplayer etc.), și reclame fictive la diferite companii de construcții și de aviație. Toată amestecătura asta de informație mi-a dat senzația că citesc ceva de genul almanahurilor pe care le mai găsim din când în când prin pod.

În același stil începe și jocul. După un clip care ne povestește cum că **Microsoft** e undeva între nori și ne îndeplinește tuturor dorințele, dar ne și pedepsește dacă nu suntem cuminți (Disclaimer: „Orice asemănare cu Dumnezeu este pur întâmplătoare.") și încă unul pentru **Zipper Interactive** (firma producătoare), începe un intro în stilul anilor treizeci, alb-negru și cu linii pe ecran, prin care suntem puși în temă cu situația la momentul 1937: Statele Unite sunt dezbinate, comerțul aerian a înflorit și, odată cu el, a crescut și buruiana pirateriei. În *Crimson Skies* există băieții buni, băieții răi și băieții foarte răi, printre care s-au strecurat și una-zece dive ale înălțimilor, care dau cu masculii de pământ fie printr-o simplă privire, fie printr-o simplă rafală de mitralieră. Între acești duri își găsește locul și un pirat



**Aud vreun comentariu împotriva graficii?**



**Zuccherro, te întorci târziu de la lucru?**

pe nume Nathan Zachary, un tip finuț, frumos și cu zeppelin, care trebuie, pe parcursul a douăzeci și patru de misiuni, să devină boss al cerului albastru. Misiunile care îl duc pe conu' Zaharia la apogeu pot fi de atac, de escortă, de salvare, de răpire sau de bătaie de sunat apa în cap a unor obiective ca: nave, avioane, vedete de cinema, zeppeline, propria piele, iubita, colegii de zbor, vecinu' de la cinci, pisica etc. Nu vă povestesc ce se întâmplă pe parcursul jocului nu pentru că nu aș vrea, ci pentru că am nevoie de un LEVEL special pentru așa ceva. E ceva ce n-ați văzut nici în telenovele (deși nu e exclus). Zăhărel se îndrăgostește și răsdrăgostește de zece femei, dar tinde către una singură: Black Swan, o frumusețe de natură estică și o desăvârșită mânuitoare a manșei (Disclaimer: „Orice asemănare cu ceea ce vă trece prin cap este pur întâmplătoare.") În cele din urmă, Nathan Zachary rămâne cu banii, cu gloria și cu lebăda cea neagră. Cam atât despre poveste. Să trecem la joc.



**Plimbare pe lângă Leviathan**

## Cui i-e frică de aer?

*Crimson Skies* este în principal un joc de dogfight, de lupte între avioane de vânătoare. Toate modelele aparatelor din joc sunt fictive (deși am văzut clar liniile de Corsair sau Spitfire la unele avioane din *CS*), mai puțin zeppelinele portavion. Aviația americană a avut un proiect de portavion zburător prin anii douăzeci-treizeci, care chiar s-a materializat într-un enorm dirijabil, capabil să susțină în viscere echipaj și câteva zeci de avioane. Problema a fost hidrogenul, care l-a ridicat în aer și, mai apoi, l-a dat de pământ, după ce a luat foc. În *Crimson Skies*, dirijabilele se mișcă încet prin atmosferă, împinse de zeci de motoare și apărate de turele și avioane de vânătoare. Jucătorul trebuie de multe ori să le acosteze. Din fericire, jocul este pur arcade și permite manevre imposibile. Alteori, trebuie să tragi cu toate tunurile în motoare sau în gurile de foc ale câte unui zeppelin, în timp ce zeci de avioane se luptă ca turbate peste tot împrejur, iar radioul e plin de urlete, strigăte, dialoguri îmbârligate.

În *Crimson Skies*, discuțiile astea au un rol decisiv. De fapt, totul ține de discuție. Punerea în temă cu obiectivele fiecărei misiuni (aka briefing) se face printr-un presupus dialog între Nathan Zachary și ceilalți piloți de la bordul Pandorei. În zbor se vede cât sunt de mucaliți cei din echipa Fortune Hunters (Zachary and co.). De multe ori auzi dialoguri de genul: Nathan: „Wish me luck!"/Betty: „Wishing. Over!" sau strigăte de disperare: „Ajutooooor, am fost lovit, am fost lovit!!!!!! Mă prăbu... Ahem! Nu e nimic grav, scuze!"

În fine, ideea e că, dacă știi ceva engleză, te poți bucura și de altceva decât de luptele nervoase din *Crimson Skies*, disponibile chiar și unui posesor de P II 350 MHz la 64 Mb RAM, deși configurația ideală e ceva mai sofisticată.



**Uliul și formația „Sittin Ducks"**



## Mărășești la 10.000 de metri

Luptele în single-player sunt destul de bine realizate, dacă stau să mă gândesc la obiective sau AI. Problema apare însă când misiunea cu pricina devine mult prea grea. Se întâmplă ca, pe la sfârșitul jocului, să se dea un concurs aviatic pe un traseu infernal și, după ce concurezi împotriva a șase adversari, să te trezești că, o dată trecut prin nu mai puțin de opt probe diabolice (cum ar fi strecuratul cu avionul prin urechile acului), ceilalți șase concurenți îți sar în cap cu mitraliere și rachete, iar tu ești nevoit să îi faci praf pe toți. Ce-i drept, apar și colegii de pe Pandora, dar de cele mai multe ori sunt absolut inutili. Aici intervine AI-ul: inamicii sunt deștepți nevoie mare (fac looping-uri, accelerează sau decelerează în mod logic, merg la nivelul solului pentru a da cu urmăritorul de pământ etc.), dar piloții aliați sunt jenanți. De cele mai multe ori wingman-ul, deși i-am dat spre folosire un super-avion, cu motor, blindaj și arme solide, cade ca o muscă după trei minute de luptă, doborât de un insignifiant autogyro (un fel de elicopter care parcă trage cu alice, nu gloanțe, dar este foarte manevrabil). Ideea este că în general nu trebuie să vă bazați decât pe propriile forțe. Pe de altă parte, mi s-a întâmplat să nu prea am nimic de făcut într-una din misiuni, pentru că echipa s-a descurcat extrem de bine, așa că, în final, am rămas indecis dacă AI-ul aliaților este complet aiurea sau are doar toane.

Grafica este lăudabilă: carlingă cu umbre în timp real, parbriz împușcat, fum la motoarele suprasolicitate, copaci de mai mare dragul să zburzi cu Fury-ul printre ei (deși e cam absurd să nu pățești nimic dacă treci cu 500 la oră prin desiș), poduri suspendate deasupra unor cascade „niagarice". Ce m-a impresionat au fost norii, care sunt cel mai bine realizați din toate simula-



Elicopter, elicopter, dar se descurcă și pe invers



Piper, ketchup, ardei iute, hidrogen

toarele de până acum. E o senzație aparte ca, după lupte în ploaie torențială, să treci prin o sută de metri de nori denși pentru a ieși la soare.

Engine-ul grafic este făcut pentru viteză, pentru lupte la mică altitudine și pentru detaliu (adică poți vedea cablurile de susținere, mitralierele, mașinile parcate, loviturile pe aripi). Exploziile motoarelor sunt destul de fidel realizate, ca și mișcările personajelor care încearcă prin parașutare să nu se înmormânteze o dată cu avionul. În fine, în misiunile în care se afirmă cu tărie (votcă, dacă se poate) „Pe aici nu se trece", fiți siguri că se dă un spectacol grafic cum mai rar ați văzut.

## Probleme la motor

O întrebare simplă: ce se întâmplă cu un elicopter care încearcă să zboare cu elicea în jos? Răspuns simplu: tinde să se mânjească pe fuzelaj cu humus. În *Crimson Skies* această regulă pare a nu se aplica, pentru că autogyro-ul (elicopterul) se comportă de parcă ar fi în spațiul cosmic și zboară liniștit cu trenul de aterizare




în sus. Nu se prea aplică nici alte legi elementare. Inerție nu prea există, cum nu se prea simte nici vântul, ceea ce permite o mare varietate de manevre imposibile.

O altă bulă mare este imposibilitatea de a controla coechipierul. Degeaba îi pui la



The name's Zaharia, Nathan Zaharia

dispoziție un avion construit cu mult cap, dacă el se folosește de acesta ca de un topor. Nu ar fi fost normal să poți da ordine, calm, prin radio? Nu ar fi fost normal să existe măcar un „Attack my target" sau „Watch my back!"? Nici pomeneală de așa ceva în *Crimson Skies*. Singurul lucru care merită menționat este că se mai aude din când în când și câte un avertisment: „Vezi, dragă, că e unu' cu avionul în spatele tău și te face tocană", fără însă a se auzi și foarte necesarul „Țin'te bine că vin să te scap!"

Bug-uri grafice (pentru care am un ochi întotdeauna pregătit) am fost surprins să nu prea găsesc, mai ales că nu se mai pune problema ca în alde F-22 ADF să treci cu avionul prin obiectele zburătoare. În *Crimson Skies* o izbitură artistică în „mid air" duce la o tot atât de artistică explozie, de altfel bine animată. Sunet? Bubuiturile, exploziile, dialogul „humoristic", ploaia, toate sunt la locul lor, pe un fundal de muzică de fanfară care, sincer, devine extrem de agasant după un timp, mai ales că îl însoțește pe jucător încă din meniuri. Per total însă, sunetul e OK și nu pune probleme.

## Service

*Crimson Skies* este și jocul celor care vor să se joace cu configurațiile intime ale avioanelor.

Orice poate fi ales și configurat, cu condiția să existe suficienți dolari (câștigați de pe urma anumitor misiuni): șasiu, motor, arme, blindajul față, spate și aripi. Trebuie totuși să existe un echilibru, pentru că fiecare avion are capacitate limitată. Astfel, bombardierele pot căra mai mult, dar au agilitate aproape zero, pe când avioanele de vânătoare sunt foarte rapide și agile, dar nu pot duce la bord mai mult de un tun și câteva rachete.

Multiplayer-ul este unul din punctele forte ale jocului produs de **Zipper Interactive.**

Iar dacă jucătorul are la dispoziție un joystick performant (cu rudder/throttle), doar atunci se va bucura cu adevărat de tot ce poate oferi *Crimson Skies.*

Concluzia este că cine nu joacă *Crimson Skies* pierde destul de mult, mai ales că acum e pe piață și *Combat Flight Simulator 2* și nu strică puțin antrenament arcade înainte de lupta cu adevărat serioasă.

Mike

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Arcade / Flight Sim |
| **Producător:** | Zipper Interactive |
| **Distribuitor:** | Microsoft |
| **Ofertant:** | Flamingo Computers, tel. 01-2225041 |
| **Sistem recomandat:** | P III 600 MHz, 128 MB RAM |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Da |

### NOTA LEVEL REVIEW 89

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | 18/20 | **Feeling:** | 20/20 |
| **Sunet:** | 12/15 | **Multiplayer:** | 05/05 |
| **Gameplay:** | 25/30 | **Impresie:** | 09/10 |




## To run(e) or not to run(e)?

Sunt plictisit... stau aici de jumate de oră încercând să scriu un review la *Rune* şi nu pot! Nu că ar fi de vină Claudiu care mă urcă pe pereţi cu muzica lui dată la maxim sau „Vitas!!!" şi „Mortus!!!"-urile ce zbiară din boxele lui K'shu... nu, pur şi simplu sunt plictisit. Adică, voi ştiţi cum e să fii redactor? Ziceţi că e fain, cool, marfă, blană, asfalt şi alte materiale izolante, dar nu e chiar aşa. Uite, de exemplu în ultimele zile m-am distrat pe bune la redacţie rupând în bătaie la DF3 o anumită parte a redacţiei CHIP, asta numesc eu DISTRACŢIE! Şi acuma trebuie să scriu un articol... să analizez un joc, să-i fac poze şi să fie şi de 2 pagini! Neah, schimbăm foaia. Astăzi vom încerca aşadar (şi uite cum cu această formulă de introducere parcă au început să-mi fugă degetele pe tastatură) să urmărim drumul unui joc prin redacţia LEVEL.

## Ziua I

Jocul soseşte frumos, nordic şi sângeros în redacţia LEVEL. Ridic dintr-o sprânceană şi dau fuga până la magazinul din colţ să îmi iau ceva de-ale gurii. La întoarcere, un Mike extaziat sare la mine să îmi arate „... frumuseţe de umbre! Şi să vezi ce arme tari ai!!!" aşa că stau şi îl privesc cu o oarecare invidie pe susnumitul cum îmi explică ce „grafică superbă are jocul ăsta!!!". Şi avea dreptate!

Revenind la vikingii noştri, te găseşti în pielea unui mult prea supărat tânăr pe nume Ragnar care, răzbind victorios din pubertate, este pe cale de a deveni unul dintre luptătorii satului. După ce îţi dovedeşti măiestria în agitatul săbiei deasupra capului, porneşti alături de amicii tăi în ajutorul unui sat vecin. Urmează intro...

După ce de acum defuncţii tăi amici au reuşit să piardă lupta, eşti trezit de Odin (zeul cel mai puternic în mitologia nordică) şi însărcinat cu misiunea de a-ţi răzbuna prietenii şi, pe cât posibil, de a salva lumea din ghearele lui Loke (duşmanul oamenilor şi al zeilor în mitologia nordică).

Drumul spre posteritate începe de undeva din fundul marii unde mai puţin norocoşii tăi tovarăşi şi-au găsit sfârşitul. Ce e minunat în această primă parte a jocului este tocmai drumul tău de undeva din străfundurile mării spre un virtual mal, în care drum vei da peste cadavrele amicilor tăi plutind liniştite printre alge şi peşti şori... nu chiar ceea ce ai vrea să vezi în fiecare zi, dar hei, e vorba de un joc!



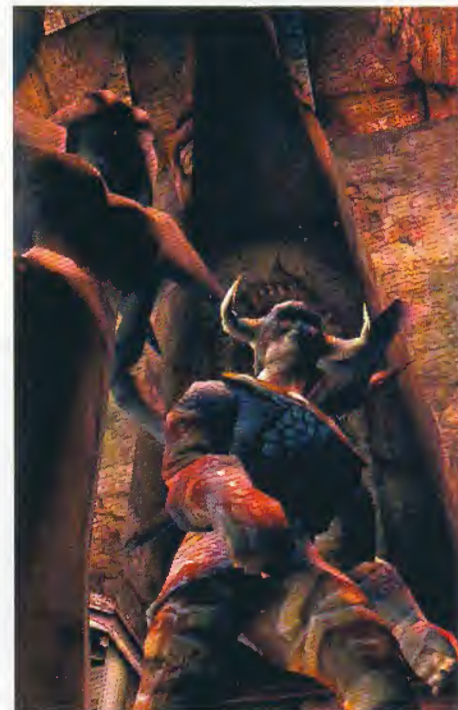


O bătălie grea şi relaxarea binevenită de după...

Odată ajuns la suprafaţă am fost lovit din plin de acea grafică minunată cu care m-a tot bătut Mike la cap, cu siguranţă cea mai bună bucată din joc. Fără drept de apel, grafica te lasă cu gura căscată şi cu ochii mijiţi în monitor şi e şi normal, fiind vorba de engine-ul de Unreal. Şi ceea ce îţi sare în ochi din primul moment sunt umbrele. Fiind în principiu un joc în care te plimbi prin catacombe întunecate, luminate pe ici şi colo de făclii, pregăteşte-te să îţi întâlneşti umbra proiectată pe pereţi, răsucită, alungită, micşorată şi mărită... e de efect şi dă foarte, FOARTE bine!

## Ziua a II-a

Odată pornit în aventură, Ragnar Croft al nostru se vede nevoit să îşi croiască drum spre lumină împărţind, fără modestie, lovituri de securi (topoare, ciocane sau săbii, după preferinţă şi disponibilităţi) în stânga-şi în dreapta. Trecând prin sabie cam toata flora şi fauna pusă la dispoziţie de producători, este cam greu să nu remarci o oarecare măiestrie în design-ul nivelelor. Nu că sunt complexe sau extrem de bine gândite, dar au un acel „je ne sais quoi" care, combinat cu grafica impecabilă, îţi forţează maxilarul în poziţia „larg deschis". Şi cum măcelăream eu de mi-a amorţit degetul pe mouse, vine Ghinea şi mă loveşte cu o revelaţie. Adică, ia fiţi atenţi aici, nivelele sunt în aşa fel gândite încât să nu fie clar drumul dintre 2 puncte A şi B. Cu alte cuvinte, se întâlnesc o mulţime de drumuri într-un nivel care nu sunt cele care te vor scoate la liman, deşi ai putea pune pariu pe chestia asta.



Hmm... parcă simt nişte ochi în ceafă.



... dacă mă votați președinte vă promit căldură în case la iarnă.



Georgică!!! Ferește capul că te hăcuie!

Cam așa mi-am pierdut eu jumate de oră încercând să sar pe o stâncă undeva deasupra unei ape când ieșirea din nivel se afla undeva sub picioarele mele. Și imediat mă precipit cu concluzia: „e variat dom'le!". Dar bine că mi-am înghițit cuvintele la timp, pentru că tocmai urma o a doua revelație și anume...

## ... ziua a III-a

Cu forțe proaspete pornesc dis de dimineață în căutarea unor noi clienți pentru hăcuit. Primii doritori de o bucată de secure au fost niște troli bezmetici, urmați la o scurtă distanță de niște plante cam carnivore. Și dă-i și taie, și dă-i și taie... și după o oră, două, trei!!! mă trezesc hăcuind tot troli, urmați la o și mai mică distanță de obișnuitele plante (de acuma sigur) carnivore. Deja îmi era milă, trolii ăia ar fi fost chiar drăguți, dacă nu ar fi fost dotați cu ceva arme, au ei un stil de a sări în stânga și în dreapta de îți luminează toată ziua, iar plantele alea, hai să fim serioși... după câteva întâlniri știam cum să le evit fără probleme. Dar totuși, mă plimbam pe sub apă, prin preajma cascadelor de lavă, mă cățăram pe frânghii și făceam și un pic de alpinism, așa că ce mai conta...

Astfel resemnat m-am trezit în Hel (și nu, nu este o greșeală de tipar, Hel, cu un singur l, este numele atribuit Iadului în mitologia nordică)... ce bucurie pe capul meu, ce i-am mai mulțumit ăluia care s-a gândit să introducă în scenă niște... zombie! O da, e altă viață, s-au dus plantele carnivore, dar au apărut armatele de zombie... și dă-i și hăcuie și la ei în prostie.

Și când ziceam „armate" nu glumeam. Se pare că imaginația producătorilor s-a oprit cam pe aici pentru că în restul zilei am văzut numai zombie. Cândva, târziu, au apărut și oamenii, dar la ei mă așteptam de la începutul jocului. Deja din momentul ăsta nu mai știam dacă maxilarul meu blocat în poziția „mai puțin larg deschis" rămăsese așa din cauza graficii sau pentru că începusem să casc de plictiseală... plus că mi-a amorțit degetul pe mouse.



Scuze, am fost blocat în trafic!

## WeekEND

Și așa s-a terminat...

Îmi pare sincer rău că nu a fost mai bun jocul ăsta. Atmosfera aia nordică în care vikingi supărați pe viață fac legea e ceva demn de exploatat. Și apropo de atmosfera nordică... am încercat să văd cât de mult au ținut la ea băieții de la *Human Head*. Am purces în a interpreta runele care apar pe tot parcursul jocului (rune = simboluri cioplite de obicei în piatră, folosite ca alfabet secret, cunoscut doar de preoți) și am aflat... de fapt ce am aflat? Nimica. Unele simboluri ce se vor rune sunt într-adevăr rune în timp ce altele... nu.

Ca și concluzie, jocul este FUN, cel puțin până pe la jumătate, de unde devine repetitiv din cauza inamicilor, dar până să vă plictisiți vă garantez că o să fiți plăcut impresionați. Plus magnificul engine de *Unreal*, care face cât 3 sferturi din joc și unde mai pui că are timpii de încărcare extrem de scurți (nu ca un alt joc, știm noi care...).

Ar mai fi de spus despre multiplayer, dar mai bine nu. Pe vremea când *Quake* era în vogă, cea mai distractivă fază era să faci un deathmatch folosind numai topoare. Dar m-am convins că nu prea merge. E prea mult de alergat, nu ai arme de distanță și în afară de imaginea unor nebuni urmărindu-se agitând topoare nu prea e nimic distractiv.

Odin fie cu voi, ne vedem în Valhalla.

Mitza

**P.S. Human Head** au anunțat că vor face o continuare la joc în care vor încerca să își repare toate greșelile din *Rune*... nu îmi mai rămâne decât să sper.

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Action |
| **Producător:** | Human Head Studios |
| **Distribuitor:** | Gathering of Developers |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 300 MHz, 64 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** | Da |
| **Multiplayer:** | Da |

### NOTA LEVEL REVIEW 72

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | **19/20** | **Feeling:** | **12/20** |
| **Sunet:** | **13/15** | **Multiplayer:** | **02/05** |
| **Gameplay:** | **20/30** | **Impresie:** | **06/10** |




# Ski Resort Tycoon

### Şi nu uitaţi! Chiar şi cea mai rea zi la schi este mai bună decât o zi minunată la lucru.

Ştiţi cam cât costă o cartelă de schi în Poiana Braşov? Probabil că nu... încă nu s-a deschis sezonul de schiat şi preţurile nu au fost stabilite... dar este de aşteptat aceeaşi poveste ca cea de anul trecut şi de acu doi ani şi tot aşa... şi anume: preţuri prohibitive ce vor împiedica sănătoasa desfăşurare a mult anunţatei, dar neîntrezăritei, încă, economii de piaţă. Dar cum nu putem face nimic pe tema asta... ce să mai comentăm?

Iată dar, că lumea virtuală ne propune o alternativă, alternativa la schiatul cu zăpada în ochi şi buzunarele goale. Despre ce să fie vorba, despre ce oare? Ghici, ciupercă, ce-i! Iote neică, un simulator economic, cu elemente de RTS, RPG dar şi 1st person. Ei, al naibii, lucru' dracului pe pârtia popii!

## Motivaţie

De ce este acest joc atât de complex? Pentru că aşa l-a făcut mama lui, şi anume echipa de la **CatDaddy** (mâţa lu' tăticu?). Dar hai s-o luăm pe îndelete şi ardeleneşte, sau aşa cum se cade pe munte. Simulator economic. Aceasta este trăsătura de bază a jocului cu care avem de-a face. Voi, şi din raţiuni pur economice vă voi numi managerul, sunteţi puşi în posesia unui ditamai muntele (încă nu cunoaştem în urma cărei legi... probabil a Scufiţei Roşii şi Lupului cel Rău). Aşadar, o dată puşi în faţa muntelui (pe care-l vedeţi de sus, din cerul albăstrui) va trebui să puneţi bazele unei adevărate staţiuni montane. „Bine, dar suntem cu toţii neiniţiaţi în ale economiei adevărate de piaţă!" veţi spune voi. Ei bine, fără frică, daţi un click pe tutorial şi o să vi se spună ce trebuie făcut să scoateţi un profit. Să lăsăm aşadar jocul să înceapă.

## A: Uite, mamaie, zăpada! B: Taci şi dă din beţe!

Uite, aveţi un munte, cu versanţi, prăpăstii, brazi, zăpadă, teren cât cuprinde şi o intrare. O intrare pe munte, dotată cu tot ce trebuie, casier, casă de marcat şi taxă de trecere. Dar evident nu e nimeni pe munte şi nici nu are cineva de gând să vină prea curând. Şi de ce? Pentru că nimeni cu mintea întreagă nu are de gând să treacă printr-o poartă în mijlocul muntelui şi să mai dea şi bani... doar pentru a ajunge... dincolo de poartă. Aşadar să construim motive. La început este recomandabil să faceţi un tele-ski din cele mai rudimentare. Şi de îndată veţi vedea omuleţi intrând pe poarta deja amintită, îndreptându-se cu voie bună către sforicica mecanică, să-i ducă sus pe un delişor. Se va face chiar şi coadă. Următorul pas logic ar fi să faceţi în aşa fel încât să ţineţi un client mai mult timp pe muntele vostru, până-l goliţi în buzunare. Situaţie în care managerul va trebui să ridice o micuţă cabană. Dar din moment ce vine omul la cabană cu schiurile în spate şi face sport toată ziua, ar fi o idee bună să-i daţi şi ceva de mâncare, motiv pentru care va trebui să faceţi colea, lângă cabană, un mic local unde să poată omul mânca. Dar, supunându-se regulii „nimic nu se pierde, totul se transformă", ceea ce intră în ecuaţie trebuie să şi iasă, se va impune construirea unei toalete şi ea rudimentară pe măsura cabanei şi localului. Dar




Mad First-Person (oare poţi bea şi un vin fiert?)




Labă Mare (Big Foot) în acţiune.


Oare ce vrea să-i facă ăla la ratrac?


Multe hopuri flancate de două teleschiuri.

ce-mi văd mie ochii? Lumea-i plictisită. Să facem dară un patinoar și pentru cei ce nu se dau în vânt după schiuri. Acum se pare că lumea se adună ca nămeții iarna.

## Plan urbanistic

Să vorbim acum, puțin, despre clădiri și terenul pe care putem să facem tot felul de construcții. Clădirile sunt împărțite pe mai multe categorii: hoteluri (care variază în calitate și preț de la căbănuță la o nerușinare de hotel imens), restaurante și divertisment (ce variază de la un stand cu espresso la un magazin alimentar imens și de la un patinoar la jocuri mecanice de ultimul tip), WC-uri (care și astea variază de la o budă mobilă la toalete în toată regula; tot aici intră și niște saune unde se pot încălzi clienții după o cursă pe munte), magazine și închirieri schiuri (de la un nenorocit de stand cu un clăpar și două bețe la Big Foot Preservation), și în cele din urmă clădiri pentru angajați (mecanici, reparatori ce întrețin și repară tele-ski-urile dar și patrule de salvamontiști).


Plan urbanistic: partea I.


Plan urbanistic: partea a II-a.


Plan urbanistic: partea a III-a.

Atracțiile din creierul muntelui, căci ele sunt cele de bază, nu sunt numeroase, în acest sens avem la dispoziție un tele-ski foarte rudimentar cu o sforicică ce te trage sus pe deal, dar se poate construi și o instalație de gondole care să ne ducă până în vârful vârfului de munte.

Aceste instalații trebuie însă catalogate în funcție de dificultatea pârtiei pe care o urcă. Catalogarea se face prin amplasarea unor panouri la capătul instalației. Tot la atracții mai intră și două feluri de trambuline una obișnuită și Half-pipe.

Pentru a face mai atractive pârtiile însă, este nevoie și de modificarea muntelui nu? Evident. În acest sens puteți face tot ce vreți din muntele ăla. Să ridicați să nivelați să adăugați hopuri, să puneți zăpadă artificială, orice. Vestea bună este că nu costă nimic modificarea muntelui (mai puțin hopurile, zăpada artificială și defrișarea copacilor).


Nea labă Mare, adică Big Foot.

Cam astea ar fi pe scurt ce se poate face prin joc.

## Urâtul

Hai că mai sunt niște alea de precizat și vă las, termin. În primul rând prin păduri trăiește Labă Mare (pe numele lui internațional Big Foot) care nu are nimic mai bun de făcut decât să-ți răpească din schiori. Astfel îl vezi pe urâtul ăla cum iese din copaci și jap! fură un schior.

Un alt element este posibilitatea de a intra în pielea schiorilor și în cărămida clădirilor. Adică dacă faci click pe un buton ești transpus exact în locul schiorului sau clădirii de unde poți vedea mai bine stațiunea pe care o construiești. Chestia asta este asemănătoare cu cea din *Dungeon Keeper*.

Per total, jocul este o veritabilă clonă (dar una foarte reușită) a seriilor de jocuri *Tycoon* (cum ar fi prea minunatul *RollerCoaster Tycoon* de la **Hasbro Int.** și **MicroProse**, doar că de această dată jocul vine de la **CatDaddy** și este publicat de **Activision**).

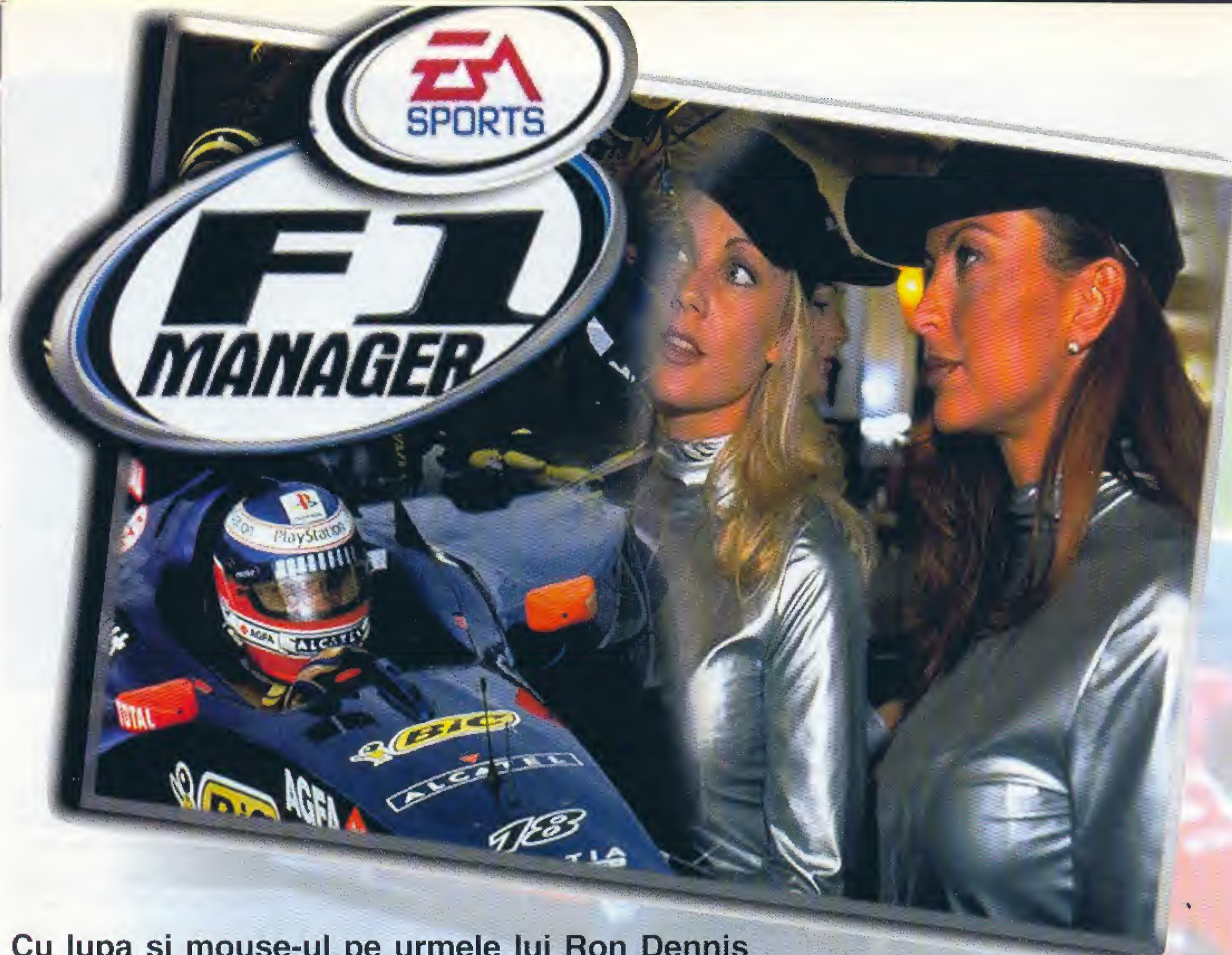
ThE_eNd

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Manager |
| **Producător:** | CatDaddy |
| **Distribuitor:** | Activision |
| **Ofertant:** | Best Distribution |
| Tel: 01-3455505 | Fax: 01-3455506 |
| **Sistem recomandat:** | P233MHz, 32MbRAM |
| **Accelerare 3D:** | Da |
| **Multiplayer:** | Nu |

### NOTA LEVEL REVIEW 77

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | **17/20** | **Feeling:** | **18/20** |
| **Sunet:** | **08/15** | **Storyline:** | **02/05** |
| **Gameplay:** | **25/30** | **Impresie:** | **07/10** |




## Cu lupa şi mouse-ul pe urmele lui Ron Dennis

De când mă ştiu am fost un maniac al simulatoarelor manageriale, de orice gen, fie ele economice, fie sportive sau de ce i-a mai trăznit mintea pe producătorii de jocuri. După ce mi-am încins creierii în *Transport Tycoon*-uri, *Sim City*-uri sau managere de fotbal, **EA Sports** mi-a pus o piedică hotărâtă cu un manager de Formula 1.

Sunt un fan relativ nou al bolizilor de Formula 1, iar virusul mi-a fost inoculat de către câţiva prieteni pentru care a privi o astfel de cursă live a devenit ţelul vieţii lor. Nu sunt nici pe departe un fanatic al maşinilor, pentru mine o bujie e doar o bujie şi arată toate la fel, cu toate acestea m-am trezit, pentru câteva săptămâni, reglând suspensii, frâne şi alte accesorii.

## Week-end Grand Prix

Nu ştiu dacă trebuie să vă mai explic ce e de făcut în acest joc, cred că toată lumea şi-a dat seama deja. Iei frumos ghetuţele lui Ron Dennis sau Eddie Jordan şi încerci să le duci echipele pe cele mai înalte culmi ale gloriei. Pentru a realiza acest obiectiv ai la îndemână trei elemente: Piloţii, Maşinile şi Echipa. Piloţii sunt cei pe care îi cunoaştem cu toţii şi care se întrec cu atâta înverşunare pe circuitele de Formula 1. Ştiu că ne-ar plăcea foarte mult să îl aducem pe Michael Schumacher la Arrows, dar mă îndoiesc că va accepta vreodată să alerge pentru această echipă. Atât piloţii, cât şi membrii echipei tehnice sau sponsorii sunt plini de personalitate şi de aceea va trebui să-i alegi pe cei mai potriviţi pentru echipa ta. Aşa cum este şi normal, echipa va avea trei piloţi, unul de teste, şi doi care vor concura, dintre care unul va fi onorat cu poziţia de prim-pilot. Maşinile, acele obiecte elegante, sub capota cărora sute de „trepăduşi" abia aş-

Secţia de producţie...

Schumacher pus pe gânduri de contractul oferit.

teaptă să fie struniți, sunt elementul de bază al acestui simulator de manageriat. În spatele superbului bolid stau ani de muncă și cercetare a sute de oameni. Dacă piloții pot fi priviți ca ceva separat, mașinile și echipa tehnică sunt un tot unitar care propulsează piloții spre bani și glorie competițională. Fiecare team are o secție de cercetare unde se vor testa și pregăti bolizii ce vor concura în anii viitori, o secție de producție în care se vor construi diversele componente ale mașinii cu mici excepții. Aceste excepții sunt în număr de trei: motorul, sistemele electronice și frâne care vin de la furnizori externi, mai pe românește sponsori. Aceștia vor avea bineînțeles pretenția de a-și vedea numele înscris mare pe bolid, ca și ceilalți mai mărunți care contribuie doar cu verzișori pentru spațiul rupestru de pe caroseria bolizilor.

## Zile grele

Odată cele trei elemente clarificate, urmează partea cea mai grea, aceea de a te pregăti pentru cursă. După ce ai asamblat cele cinci mașini pe care ai dreptul să le folosești, urmează câteva zile grele de teste, din păcate, numai în zilele de teste oficiale, pentru a vedea cum se comportă. Orice week-end Grand Prix are trei zile, vineri antrenamentele pe circuit, sâmbătă calificările, iar duminică vine cursa propriu-zisă. Ziua de vineri este una dintre cele mai importante, deoarece ai la dispoziție jumătate de oră (timp real) pentru a-ți pregăti mașinile pentru ACEA cursă. Ambii piloți vor parcurge câteva ture, după care, pe baza rapoartelor lor, echipa tehnică îți va recomanda diverse modificări ce trebuie aduse mașinilor. Această operație trebuie repetată până când atât piloții cât și mecanicii sunt mulțumiți de comportamentul mașinii. În general, plângerile vor veni pe trei planuri: viteza, stabilitatea și frânele. Iar acestea vor putea fi ajustate umblând pe la suspensii, pe la nasul mașinii sau pe la eleroane. De-abia acum te poți îndrepta liniștit către ziua de sâmbătă, zi în care piloții se vor bate pentru o poziție cât mai bună pe grila de start.

Și uite așa am ajuns în ziua de duminică, zi în care săptămânile de muncă ale echipei vor fi sau nu încununate de succes. În funcție de comportamentul mașinii, de vreme sau de poziția în cursă poți indica în absolut ori-




Irvine prezentând raportul...

| DATE | EVENT | LOCATION |
|---|---|---|
| 22 Apr 1999 | FIA Official Test Day | Spain, Circuit de Catalunya |
| 30 Apr-2 May 1999 | F1 World Championship, Round 3 | San Marino, Imola |
| 14-16 May 1999 | F1 World Championship, Round 4 | Monte Carlo, Monaco |
| 28-30 May 1999 | F1 World Championship, Round 5 | Spain, Circuit de Catalunya |
| 11-13 Jun 1999 | F1 World Championship, Round 6 | Canada, Circuit Gilles Villeneuve |
| 16 Jun 1999 | FIA Official Test Day | France, Magny-Cours |
| 25-27 Jun 1999 | F1 World Championship, Round 7 | France, Magny-Cours |
| 29 Jun 1999 | FIA Official Test Day | Great Britain, Silverstone |
| 9-11 Jul 1999 | F1 World Championship, Round 8 | Great Britain, Silverstone |
| 13 Jul 1999 | FIA Official Test Day | Italy, Monza |
| 23-25 Jul 1999 | F1 World Championship, Round 9 | Austria, A1-Ring |
| 30 Jul-1 Aug 1999 | F1 World Championship, Round 10 | Germany, Hockenheim |
| 13-15 Aug 1999 | F1 World Championship, Round 11 | Hungary, Hungaroring |
| 17 Aug 1999 | FIA Official Test Day | Great Britain, Silverstone |

**O bucățică dintr-un sezon de Formula 1.**

ce moment piloților tăi ce strategie să adopte, să meargă lejer, să-și mențină poziția cu orice preț sau pur și simplu să alerge nebunește riscând orice pentru a mai câștiga câteva poziții. Strategia de oprire la standuri (strategia definită înainte de începutul cursei) este la rândul ei foarte importantă, din păcate nu ai nici un control asupra echipei de intervenție de la boxe (nici măcar aceea de a-i angaja sau antrena). Până aici toate bune și frumoase. Jocul mi s-a părut destul de ușor, dacă ai ales o echipă mare ca McLaren sau Ferrari nu ai absolut nici o problemă în a-ți însuși primele două poziții în cursă, mergând până acolo încât la jumătatea cursei să fi depășit absolut toți piloții cu cel puțin o tură. Cursa poate fi privită din două perspec-




**... și Schumacher pe pistă.**

tive, acea de telespectator (în care vom vedea imagini televizate de la acea cursă) sau din perspectiva managerului (în care vei urmări pe monitor doar mașinile proprii). Problema este însă alta. Cu toate că mașinile mergeau așa bine, iar strategia impusă piloților era aceea de a nu forța, la un moment dat auzeam țipete disperate în căști: „Spin! Spin!", iar după două curbe, mașinile mele ieșeau în decor indiferent cine era la volanul lor. Pur și simplu deși am terminat de jucat un sezon întreg, nu am reușit să termin nici măcar o cursă cu nici una din mașini și nici nu am găsit o metodă de a contracara aceste evenimente neplăcute. Tehnic vorbind, pentru un simulator de manager, *F1 Manager* arată foarte bine (cu toate că roțile mașinilor sunt un pic hexagonale) și se mișcă fără probleme. De acord, fizica mașinii și comportamentul acesteia în cursă nu este cel mai




realist posibil dar este un prim pas, și există speranțe ca pe viitor lucrurile să se îmbunătățească. Deși, recunosc, cunosc foarte puține despre ceea ce înseamnă automobilism, mi-a făcut mare plăcere să încerc un astfel de joc cu toate micile lui „neplăceri".

Claude

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Manager |
| **Producător:** | EA Sports |
| **Distribuitor:** | Electronic Arts |
| **Ofertant:** | Best Distribution |
| Tel: 01-3455505 | Fax: 01-3455506 |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 300MHz, 64MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Nu |

### NOTA LEVEL REVIEW 77

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | 15/20 | **Feeling:** | 18/20 |
| **Sunet:** | 10/15 | **Storyline:** | 04/05 |
| **Gameplay:** | 24/30 | **Impresie:** | 07/10 |

# Metal Gear Solid



**Legendarul joc de pe PlayStation a sosit şi pe PC.**

Metal Gear Solid este cu siguranţă unul dintre cele mai importante jocuri apărute pe PlayStation. Un joc original şi inovator la vremea lui, folosit adesea pentru a arăta posesorilor de PC-uri că titlurile apărute pe PSX se pot distanţa de gameplay-ul deseori superficial caracteristic jocurilor pe consolă.

Astfel, părea normal ca producătorii jocului să porteze într-un final *Metal Gear Solid* şi pe PC. Şi chiar dacă asta s-a întâmplat de-abia acum, la câţiva ani de la lansarea jocului, *Metal Gear Solid* caută să obţină acelaşi succes şi pe noua platformă. Dacă a reuşit sau nu? – asta am încercat şi eu să aflu...

## Aşadar...

În primul rând, ce este *Metal Gear Solid*? OK, ştiţi deja că este un joc de pe PlayStation, dar cu ce se mănâncă?

Ţineţi voi minte joculeţul ăla... *Thief* parcă îi zicea, care a fost unul dintre cele mai bune pe PC? Da?! OK, atunci vă va fi mai uşor să înţelegeţi. *Metal Gear Solid* este un fel de Thief, dar privit dintr-o perspectivă, cum să zic, consolicească. Asta însemnând că îţi vezi personajul de undeva de sus, într-o perspectivă 3[rd] person şi, asta e şi mai important, jucătorul nu trebuie să se „complice" cu o intrigă amplă sau cu un gameplay adânc precum cel din *Thief*. Pe scurt, eşti un membru al forţelor de elită ce porneşte de unul singur împotriva unei armate de terorişti... şi asta spune cam tot.



Nu, greşesc... nu vreau să ajungeţi la concluzia că jocul ar fi slab sau că nu oferă o provocare pe măsura *Thief*. Trebuie să vă reamintesc faptul că, totuşi, te lupţi cu o întreagă armată şi nici dacă ai vrea nu ai putea să abordezi jocul într-o manieră gen Rambo, aşa că mare parte a timpului petrecut în *Metal Gear Solid* te vei furişa pe lângă diferite camere video, gărzi, vei sta cu respiraţia tăiată după vreun container rugându-te să nu te vadă nimeni şi aşa mai departe. Partea frumoasă e tocmai cum poţi să te strecori nedetectat pe lângă inamici şi camere de luat vederi. În afară de clasica furişare pe după ziduri, mai ai la dispoziţie un întreg arsenal. Ai posibilitatea astfel să scoţi din funcţiune camerele (cel puţin temporar), iar pe terorişti îi poţi aborda cu arma în mână, cu o rachetă Nikita, pe care nefericitul inamic o să o vadă o dată şi nu o să o mai uite niciodată, sau îi poţi „lua" subtil cu o armă cu amortizor. Pe lângă tot acest arsenal, ai acces şi la nişte dispozitive cel puţin interesante. De exemplu, la un moment dat trebuie să treci printr-o barieră de raze laser, fără să activezi alarma. Aşa că îţi aprinzi o ţigară şi te strecori pe lângă ele. Desigur, mai sunt şi acele obscure cutii de carton în care te poţi piti la nevoie, dar sunt mult prea ciudate în folosire pentru gustul meu. Concluzia ar fi că jocul este suficient de interesant şi de captivant chiar şi pentru cei mai pretenţioşi. Dar staţi că nu v-am spus părţile rele...

## Bad stuff

În primul rând m-a deranjat intriga complet idioată a jocului şi... tipic japoneză. Adică e complet nerealistă şi 100% clişeu. Ce om în toate minţile s-ar avânta într-o misiune sinucigaşă ca cea pe care va trebui să o ducă la bun sfârşit Solid Snake al nostru? Ştiu, probabil că sună chiar bine „eu cu cuţitul împotriva a 1000 cu uzzi-uri", dar nu am mai auzit asta undeva? Dar staţi aşa, că asta nu-i totul, căci povestea în sine este şi mai şi. Să vă explic... În timpul jocului ai oricând posibilitatea să îi apelezi pe aliaţii tăi aflaţi undeva departe şi la adăpost, chestie deşteaptă până la urmă, pentru că tipii ăia îţi furnizează tot felul de informaţii folositoare. Dar staţi până auziţi ce conversaţii poartă amicii noştri. Solid Snake este, desigur, un dur călit în luptă, pe care nu îl interesează



Încă 2 metri şi îi pun piedică.




Ah! Iarăşi mi-am uitat cheile acasă!

câți omoară și pentru ce omoară atât timp cât are ceva de făcut (o fi vreun șomer disperat, știu și eu...). Conversațiile pe care le poartă cu aliații lui sunt de-a dreptul penibile. Snake se apucă și filozofează în timpul luptei despre viață și moarte și cât de trist și singur este el în mijlocul mormanelor de cadavre. Deh, soarta! Nici amicii lui nu se lasă mai prejos. Avem astfel clasicul comandant, întotdeauna rece și preocupat de reușita misiunii, maestrul tău care vorbește numai în maxime (una mai profundă decât alta), o rusoaică nervoasă specialistă în arme și încă vreo câțiva. Ah da, era să uit... apare clasica femeie providențială în viața lui Snake, fiica propriului comandantului, pornită și ea să-și descopere destinul printre gloanțe și sânge. Snake al nostru nu se lasă nici el mai prejos și încearcă atât cât e ziua și conversația de lungă să îi reamintească tipei „ce nașpa e să fii un ucigaș cu sânge rece".




Partea tristă e că toate conversațiile astea construiesc storyline-ul, deci vă dați seama ce varză a ieșit.

Nu pot însă să nu remarc câteva „scăpări" ale producătorilor care mai salvează cât de cât povestea și, combinate cu un gameplay cel puțin atrăgător, reușesc să te țină în fața calculatorului.

Cu chiu cu vai, până la urmă jocul rămâne interesant până când îți dai seama că ceva nu merge. Parcă te miști tu prea greu și parcă inamicii țintesc tot timpul mai bine decât tine. Problema constă tocmai în faptul că *Metal Gear Solid* este un joc portat de pe o platformă, care platformă nu folosește tastatura ca și controler, ci un mult mai folositor (pentru acest gen de jocuri) gamepad. Cred că asta e cea mai mare problemă care apare când portezi un joc de pe consolă pe PC, dar se pare că producătorii jocului nu au ținut cont de asta. Ca urmare, mișcarea personajului în stânga și în dreapta este foarte dificilă (poate vă amintiți de cum se controlau personajele în *Final-Fantasy7*...



în *MGS* e mult mai rău!). Situația devine de-a dreptul critică atunci când e vorba de un schimb de focuri. Practic, Snake se rotește cam din 45 în 45 de grade așa că este foarte dificil să îți ochești adversarul care se mișcă de colo colo.

## Stai pitit!

La capitolul grafică, jocul stă bine. Engine-ul său grafic, chiar dacă mai aduce aminte uneori că este luat de pe PSX, este chiar reușit și nu prea am ce să-i reproșez... animațiile personajelor sunt bine făcute, designul nivelelor este reușit și există și unele mici amănunte care adaugă un plus de feeling jocului.

Sunetele, deh... sunt cam ce vă așteptați de la japonezi. Multe zbierete și sunete „nervoase" în timpul bătăilor, dar nimic special. Muzica, în schimb, surprinde câteodată în mod plăcut și își face treaba mai ales când vine vorba de a crea o atmosferă în momentele importante ale jocului.

Îmi cer scuze în final dacă vă dezorientez, dar adevărul e că am gustat din plin jocul și l-am jucat cu destul de mare plăcere. Din păcate, sentimentul cu care termini jocul este, în proporție de 75%, unul de frustrare și asta numai și numai din cauza controlului total aiurea al personajului. Poți trece până la urmă cu vederea defectele storyline-ului și te mai amăgești cu ideile originale ce răsar pe ici pe colo în joc dar nu poți uita în nici un caz stresul cauzat de controlul personajului.

Ca să mai îndulcesc totuși amarul, pot spune că ar trebui să încercați, totuși, jocul pentru că este interesant și poate voi o să reușiți să vă descurcați mai bine cu controalele decât mine. În cazul ăsta vă felicit și vă invidiez sincer.

Mitza



**Hai bă să terminăm odată și să bem și noi un sake...**

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Action |
| **Producător:** | Konami |
| **Distribuitor:** | Microsoft |
| **Ofertant:** | Flamingo Computers Tel: 01-2225041 |
| **Sistem recomandat:** | P II 233 MHz, 64Mb RAM |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Nu |

### NOTA LEVEL REVIEW 80

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | 17/20 | **Feeling:** | 17/20 |
| **Sunet:** | 13/15 | **Storyline:** | 02/05 |
| **Gameplay:** | 23/30 | **Impresie:** | 08/10 |

# Delta Force Land Warrior




**Seria care a consacrat lunetiști virtuali a mai făcut un pas.**

Dacă faptul că acest pas a fost făcut în față este o certitudine, rămâne de discutat cât de mare și cât de important este el. În acest scop vom analiza toate îmbunătățirile pe care *Land Warrior* le-a adus față de predecesorul său, dar mai ales îmbunătățirile pe care ar fi fost de așteptat să le aducă dar nu a reușit să le implementeze din diferite motive, și pe care probabil le vom „căpăta" cu ocazia unui *Delta Force 4* pe care sper că cei de la **Novalogic** l-au luat deja în calcule. Nu de alta, dar succesul seriei pare asigurat, și ar fi păcat ca lucrurile să se oprească aici, mai ales că producătorii par capabili să aducă de fiecare dată elemente noi care să facă deliciul fanilor.

## Profiler

Spuneam mai sus că *Delta Force* este jocul preferat al sniper-ilor de pretutindeni. Ei bine, odată cu *Land Warrior* acest lucru tinde să se schimbe. De ce spun asta? Pentru că au fost introduse diferite hai să le spunem profile, corespunzând fiecare unei anumite specializări militare (sniper, gunner, grenadier, close quarter battle, aquatic/medic), dintre care putem alege personajul nostru. Fiecare dintre acestea ar fi fost normal să aibă la dispoziție anumite arme specifice genului ales. Însă lucrurile nu stau chiar cum ar fi trebuit să stea. Chiar dacă începi o campanie cu un medic spre exemplu, ai ocazia să îți alegi armele înainte de fiecare misiune, și vei putea apela la întreg arsenalul aflat la dispoziție, chiar și la cele mai sofisticate arme cu lunetă, printre care la loc de frunte se află Barret Light-ul. Așa că, până la acel *Delta Force* în care odată aleasă o anumită specializare, vei trece prin toate misiunile jocului cu armele caracteristice, în care fiecare va putea să-și pună în valoare stilul personal și să creeze o legătură între el și personajul ales.



Și dacă tot am adus în discuție arsenalul pe care jucătorul îl are la dispoziție în *Land Warrior*, nu putem să nu-i felicităm pe cei de la **Novalogic**, care și-au făcut temele cu conștiinciozitate și au reușit să creeze cea mai complexă și mai vastă colecție de echipament militar din istoria jocurilor de calculator, care conține „piese" clasice, cum ar fi veteranul AK-47, dar și ultimele „tendințe" în materie de dotare cu armament.

Și uite-așa, din vorbă-n vorbă, trecem la anumite caracteristici ale „jucăriilor" respective. Spre exemplu, reculul, pe care îl așteptăm de atâta timp, și care și-ar fi găsit locul cel mai bine în acest nou titlu al seriei *Delta Force*, se pare că întârzie să apară. Cu toate acestea, primele „zvâcnituri" care prevestesc nașterea acestui nou element au apărut. Ele sunt cel mai bine observate în momentul folosiri aceluiași veteran AK-47, care te scutură zdravăn de tot. Acuratețea armelor folosite variază și ea de la model la model, dar mai ales în funcție de poziția și de dinamica personajului. Chiar dacă pașii făcuți sunt cam mici, important este că ei sunt făcuți.

## vAI de capul lui!

„Novalogicii" s-au jucat puțin și la AI. Spre bine, spun ei. Spre bine au încercat să schimbe ceva, spunem noi! Și la acest capitol pașii făcuți au fost de furnică. Dar și furnica asta, dacă se enervează puțin, poate ajunge departe. Oricum, deocamdată avem de-a face cu un AI ceva mai bătăios, care odată ce te-a reperat, are anumite tresăriri de orgoliu și totodată de curaj, și se aruncă pe urmele tale, chiar dacă nu te mai afli în câmpul lui vizual. Dar aceste tresăriri sunt destul de rare. Mult mai dese sunt momentele în care adversarii noștri devin „chicken", aruncă arma la pământ, și văicărindu-se cer îndurare. Depinde de mărimea sufletului fiecăruia dintre noi dacă o vor primi sau nu. În rest, aceleași întârzieri în gesturi care îți vor permite ca în situațiile de „unu la unu" sau mai bine zis „față în față" să tragi



După asta sigur trebuie zugrăvit.




Io mi-s pitbull! Și mușc!



Oare câți ani are foioasa asta?



Băi, atenție la brăduții ăia!

trei-patru focuri până în momentul în care inamicul va apăsa și el pe trăgaci, astfel că destui dintre noi nu vor avea dificultăți în astfel de situații.

## Bye bye Voxel

Odată cu *Land Warrior*, cei de la **Novalogic** au trecut și ei cu *Delta Force* la un engine grafic mai evoluat. Care, trebuie spus că nu a abandonat definitiv voxeli, ci i-a combinat, într-un mod destul de fericit spun eu, cu poligoanele, rezultând astfel un aspect mai



Atenție la smog!

plăcut ochiului, care permite observarea mai multor detalii, atingerea unor distanțe mult mai mari, precum și reproducerea mult mai fidelă atât a spațiilor exterioare cât și a celor interioare. Și dacă tot s-a lucrat la interioare, de ce să nu vizităm și noi o piramidă, un sfinx, o treabă, o



Măi copii, unde-i friptura?

chestie, o socoteală. Care sunt lucrate destul de atent, după modelele reale (nu atât la geometria camerelor și a coridoarelor, cât la basoreliefuri și picturi murale). S-a mai muncit de asemenea și la animația personajelor, lucru care are o importanță mai însemnată pentru cei care preferă perspectiva persoanei a treia. Însă și în momentele în care unul dintre inamici este ucis, asistăm la un spectacol destul de înfiorător. Schimonoseli, căzături ca-n filme, încercări disperate de a se ridica din nou, toate acompaniate de urlete de durere și groază. Dar cireașa de pe tort sau bomboana de pe colivă, sau chiar cireșa de pe colivă, în ceea ce privește aspectul grafic, este reprezentată de explozii care au fost considerabil îmbunătățite, astfel că având la dispoziție ceva „piese", putem face un foc de artificii de-o să creadă lumea că a venit anul nou.

La capitolul sunete, au fost făcute câteva mici minuni. Dintre acestea, cele mai impresionante sunt reprezentate de zgomotele pașilor pe diferite „suprafețe" (zăpadă, nisip, iarbă) sau sunetele gloanțelor care lovesc diferite suprafețe (pereți de beton sau de lemn, pământ, apă). Au fost introduse ceva ecouri, care dau o senzație două în plus în timpul unui meci în care tăcerea mormântală domnește.

Ehehe, și uite-așa am atins aspectul care are cea mai mare greutate în acest titlu. Multiplayer-ul oferă aceleași senzații cu care și producțiile anterioare ale seriei ne-au obișnuit. Chiar dacă nu apare nimic nou în ceea ce privește modurile de joc oferite, micile îmbunătățiri aduse, îmbinate cu hărțile noi care cuprind o varietate de medii, au reaprins pasiunea pentru *Delta Force* în inimile noastre. Și sunt sigur că o vor reaprinde și în inimile voastre.

Dr. Pepper



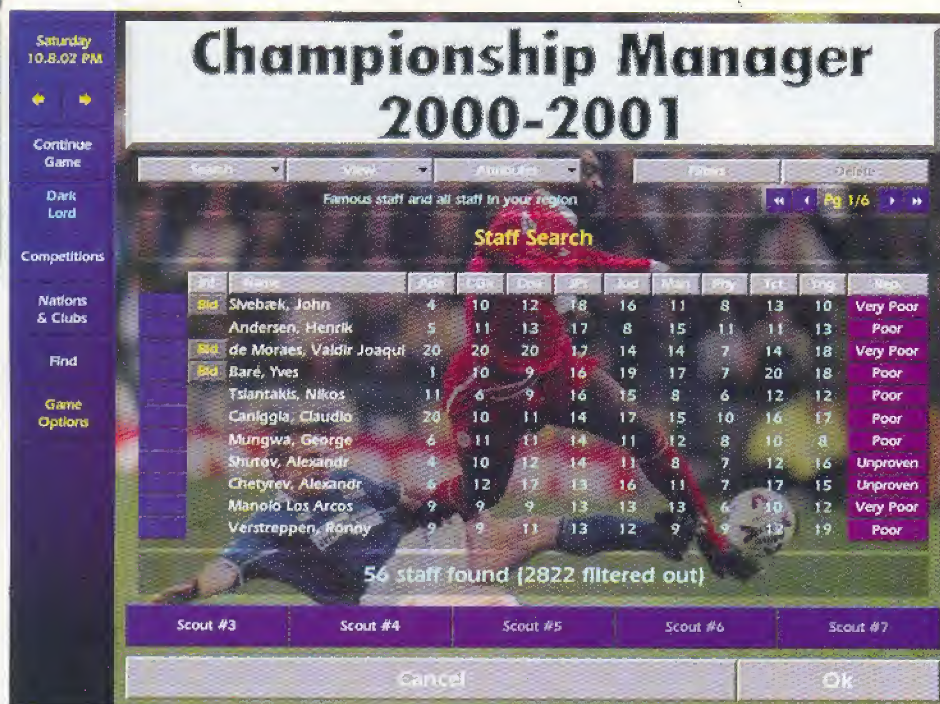
Lovitură la ficat!

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Action |
| **Producător:** | Novalogic |
| **Distribuitor:** | Novalogic |
| **Ofertant:** | Best Distribution |
| Tel: 01-3455505 | Fax: 01-3455506 |
| **Sistem recomandat:** | |
| P III 500MHz, 128Mb RAM | |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Da |

### NOTA LEVEL REVIEW 89

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafică: | 18/20 | Feeling: | 18/20 |
| Sunet: | 13/15 | Multiplayer: | 05/05 |
| Gameplay: | 27/30 | Impresie: | 08/10 |




## Dacă la televizor nu mai e fotbal, atunci să fie pe calculator...

A trecut aproape un deceniu de când, doi frați, mari iubitori ai fotbalului englez, dezamăgiți fiind de prestațiile echipei lor favorite s-au decis să ia ei frâiele în mână și să o ducă spre gloria europeană. Și nu oricum, ci șezând confortabil în căldura și moliciunea pernelor din fotoliile de acasă. Și uite-așa, storcându-și creierele și monopolizând garajul casei, cei doi frați Collyer au tastat și iar au tastat până când fericiți și împăcați și-au văzut visul cu ochii. Pe hard-urile proprii se afla *Championship Manager*, un joc ce va declanșa peste ani o adevărată manie. Acum, la sfârșit de mileniu, tot cu semnătura fraților Collyer, alături de a altor maniaci ce li s-au alăturat de-a lungul timpului (Duffy, Vaughan) ne-a fost expediat sezonul 2000-2001 al lui *Championship Manager 3* (sperăm să fie ultimul înainte de CM4).

## Pe lista de transfer

... s-a aflat foarte mult timp *Championship Manager*, cel puțin în viziunea mea. Din tată în fiu, pe rând așa cum au apărut în viața mea i-am desființat practic rapid, considerându-i slabi, fără mobilitate și fără absolut nici un viitor. Dacă vă mai amintiți acum un an, ultimul din generație la acea dată, a fost poate unul dintre cei mai slabi pe care i-am văzut și eram aproape convins că această generație de jocuri nu mai are absolut nici o șansă. Iată însă că a apărut acest tânăr *Championship Manager 2000/2001* care are potențial și a reușit să depășească mediocritatea în care se zbăteau înaintașii săi până acum, dându-ne o speranță de și mai bine pentru juniorul *Championship Manager 4* aflat acum în stadiu intens de pregătire undeva în Anglia.

Ochiul unui antrenor trebuie să fie foarte ager, asemeni unuia de vultur, pentru a putea detecta calitățile și potențialul unui tânăr, atât cele de suprafață cât și cele ascunse, pe care un ochi neavizat le-ar putea rata și în consecință nu le-ar exploata. Încă din perioada junioratului CM 00/01 a arătat câteva calități care au atras admirația multor manageri din întreaga lume. În primul rând era mult mai versatil, putându-se adapta ușor la mai multe campionate (chiar și la cel turcesc, grec sau rus). Mai mult de atât, este un personaj foarte carismatic, presa, radiourile fiind mult mai active în preajma lui, iar el nu va ezita niciodată să comenteze știrile care au legătură cu el sau echipa lui. Impresionați de atâtea calități, până și antrenorii lui au început să dea mai multe informații, rapoartele lor despre jucător și jucători fiind mai detaliate și mai concise ajutând managerul să conceapă formula câștigătoare a celor 11. Acestea au fost lucruri pe care oricine le-a putut observa. A venit însă și ziua în care a fost promovat la echipa de seniori, unde a întâlnit manageri de toate soiurile și mentalitățile, fiecare impunându-i anumite lucruri, cerându-i anumite lucruri pe care el, dacă dorește să ajungă un jucător de seamă, va trebui să le îndeplinească.

## Push Forward!

După îndelungi teste, sesiuni de antrenament, meciuri amicale și chiar meciuri importante, cu miză, managerii au reușit să detecteze o mulțime de calități ascunse pe care tânărul nostru a le-a scos la iveală de abia acum când a fost aruncat în focul meciurilor. *CM 00/01* este un jucător foarte talentat, s-a integrat rapid în echipă... Creativitatea și viziunea jocului sunt atuurile cele mai de seamă. A observat imediat că managerii echipelor adverse au fost bine instruiți în ultima vară și au început să adopte tactici aproape uman de diabolice (concepute chiar de fani CM), ba mai mult, au început să-și modifice strategiile de joc foarte des chiar pe parcursul partidei și nu a întârziat




Aranjarea teoretică a echipei.




Vedetele mele... Așa cum mi le-am crescut.

Ştirile... şi nu de la ProTV.

Situaţia „zonală” a meciului.

Procesul etapei.

să-şi avertizeze managerul propriu pentru ca acesta să poată contracara mutarea la timp.

În acelaşi timp este un jucător destul de independent, chiar dacă ascultă şi respectă cu sfinţenie indicaţiile managerului său, a învăţat să se folosească şi de calităţile coechipierilor săi.

A observat că nu numai managerul contează într-un meci, ci şi jucătorii de pe teren, de aceea, dacă un jucător este capabil să dribleze cinci jucători pornind din jumătatea proprie şi să înscrie, atunci în mod cert îl va lăsa să o facă. Însă poate cel mai puternic atu al său pare să fie realismul de care dă dovadă. Dacă echipa e în formă şi câştigă, atunci are suficientă tărie de caracter pentru a câştiga meciurile considerate uşoare, meciuri jucate împotriva unor echipe care n-au cunoscut victoria încă.

Raport la final de meci.

Dar mai calcă şi strâmb, din păcate, deh, defecte din naştere pe care nimeni nu a reuşit să i le corecteze până acum. De cele mai multe ori calcă în străchini din cauza unor calităţi mentale care nu i-au fost implementate. Nu are determinarea şi dârzenia pe care ar trebui să o aibă un jucător de calibrul lui şi de aceea multe meciuri sunt pierdute atunci când oponentul începe să atace în valuri, indiferent de valoarea acestuia. De altfel la un moment dat chiar se poate spune că s-a format un tipar. Înscriem noi, ei se decid să atace, egalează, se calmează, înscriem noi, iar se decid să atace, iar egalează, iar se potolesc ş.a.m.d. Este unul din aspectele la care din păcate, *CM 00/01* clachează şi trebuie neapărat luat deoparte şi puricat un pic. Al doilea aspect pentru care merită o chelfăneală bună este spaima pe care a băgat-o în toţi portarii din lume. Are un şut fenomenal, în stare să smulgă plasa porţii... Când expediază balonul de la distanţe mai mari de 20 de metri zboară cu viteza unei rachete oprindu-se în 90% din cazuri în poartă. Cu toate acestea când trebuie să înscrie din interiorul careului o face cu foarte mare dificultate.

Per ansamblu însă, mă alătur şi eu majorităţii managerilor şi afirm că CM 00/01 este un jucător cu mare potenţial de viitor, un jucător care a învăţat câte ceva din experienţa predecesorilor săi şi care ne dă speranţe de mai bine pe viitor. Mai are încă ceva obiceiuri proaste moştenite (sângele apă nu se face), dar nu atât de mari încât să nu poată fi ignorate sau eliminate pe viitor.

Claude

## DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Manager Fotbal |
| **Producător:** | Sports Interactive |
| **Distribuitor:** | Eidos Interactive |
| **Ofertant:** | Monosit Comimpex |
| Tel: 01-3302375 | Fax: 01-3306351 |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 300MHz, 64Mb RAM | |
| **Accelerare 3D:** Nu | **Multiplayer:** Da |

## NOTA LEVEL REVIEW 83

| | |
|---|---|
| Grafică: 14/20 | Feeling: 20/20 |
| Sunet: 10/15 | Multiplayer: 05/05 |
| Gameplay: 26/30 | Impresie: 08/10 |

# No One Lives Forever



### ... sau cum ar trebui să arate un FPS.

Să ne gândim un pic... au mai apărut ceva FPS-uri bune în ultimul timp? Nu prea... Uite, aş fi putut spune *Delta Force Land Warrior*, dar ăsta se încadrează în altă categorie. Se pare că lumea s-a reprofilat în ultimul timp pe FPS-uri ce se joacă mai mult în multiplayer. *Quake 3 Arena*, *Counter Strike*, *Unreal Tournament*, *Delta Force*... toate se bazează pe multiplayer. Unde sunt FPS-urile cu poveşti captivante ca un *Thief*, un *System Shock*... un *Half-Life*!!! Eh, dacă tot gamer-ul vrea acţiune la kil, oferta normal că se modifică. E distractiv, n-am ce zice, să îţi umileşti prietenii în multiplayer, dar poate mai sunt unii care vor mai mult. Da... e adevărat, cu o acţiune mai puţin nervoasă dar un un joc în care să te implici, în care să aştepţi cu sufletul la gură să vezi ce i-a mai dus capul pe producători... etc. etc. etc.






## NOLF

Anunţat prima oară la E3 pe 11 mai 2000, jocul produs de **Monolith** şi distribuit de **Fox Interactive** se prefigura ca fiind unul dintre cele mai interesante FPS-uri ale anului (care FPS-uri? aş zice eu...). Interesant e puţin spus... Intri în fusta agentei Cate Archer, super spion şi femeie mortală (la propriu şi la figurat), agent britanic al organizaţiei UNITY căreia îi este încredinţată misiunea de a salva Regina, lumea şi renumele FPS-urilor. Închipuiţi-vă că echipa **Monolith/Fox** a luat jocul atât de în serios încât a mers până la a face o preselecţie pentru a găsi candidata perfectă pentru rolul agentei Archer. Au audiat astfel câteva sute de domnişoare foarte tentate de ideea de a fi transformate în câteva mii de poligoane şi, probabil, de banii oferiţi. Câştigătoarea a fost un cunoscut top model al agenţiei Elite pe numele ei Mitzi (hmmm) Martin care s-a ales astfel cu un contract pe măsura frumuseţii ei (vezi poza!!!).

Nedorind ca jocul să se piardă în puzderia de titluri cu o poveste anostă, băieţii de la **Monolith**, haioşi cum îi ştiţi (remember Blood), au creat un storyline ce parodiază toate jocurile şi filmele cu James Bond, spioni, super spioni, mega spioni şi, de ce nu, spioni beton. Atmosfera jocului este una roz bombon (trebuie să vedeţi meniurile ca să înţelegeţi) iar dialogurile dintre npc-uri rareori pot fi considerate rigide sau serioase. Cu toate acestea, *NOLF* este un joc extrem de bine făcut şi foarte inteligent...



**Cocoşatule!!! Ieşi bă la fereastră!**

Jocul te prinde din primul moment, practic nu mai ai timp să te îndoieşti de el. Asta se datorează în mare măsură misiunilor extrem de variate din *No One Lives Forever*. Te plimbi din Caraibe în Alpi şi ajungi din Maroc până pe o staţie spaţială. Şi când zic misiuni variate, nu mă gândesc doar la locaţiile în care are loc acţiunea. Fiecare misiune



Hei! psst!... n-ai o ţigară?

în sine este diferită de celelalte prin scopul ce trebuie atins. Cel mai bun exemplu este probabil misiunea „Unexpected Turbulence" în care trebuie să găseşti o paraşută pentru a sări dintr-un avion în picaj. Misiunea este de-a dreptul bestială, avionul se depresurizează la un moment, scaunele încep să zboare prin avion şi tu nu mai găseşti paraşuta. Avionul explodează în cele din urmă şi cum nu ai paraşută trebuie să o furi (în timp ce cazi!) de la unul mai norocos.

Ca în orice joc cu spioni care se respectă, agenta Cate Archer are la dispoziţie un întreg arsenal de arme convenţionale şi câteva arme mai puţin... convenţionale. Pornind de la obişnuitele pistoale, mitraliere, grenade şi ajungând până la mai sofisticatele bombe camuflate în rujul individei, vei avea cu ce să te distrezi.

Inamicii reacţionează la 11 stimuli externi (aşa zic ei) diferiţi, asta însemnând în traducere liberă că vor reacţiona când vor auzi paşi, împuşcături sau când vor vedea cadavre. AI-ul este cu adevărat de invidiat, inamicii se feresc de tirul tău, te atacă în grup şi se retrag când e nevoie.

Jocul poate fi abordat în două moduri: ori mergi cu arma în mână şi reduci la tăcere tot ce îţi iese în cale ori te strecori subtil pe lângă inamici şi omori cât mai puţini şi cât mai silenţios posibil. Ce-a de-a doua cale este foarte, foarte greu de urmat (câteodată chiar imposibil), în timp ce, dacă preferi abordarea mai „dură", jocul devine destul de uşor, dar oricum o iei, e de admirat faptul că ai de ales.

## Hardware

*No One Lives Forever* este primul joc de la **Monolith** care foloseşte engine-ul LithTech 2.5 3D OS şi asta se vede. Grafica impecabilă, posibilitatea de a trece de la spaţii închise la spaţii largi fără nici o problemă, toate acestea plus un design foarte bine gândit al nivelelor. Engine-ul LithTech este perfect pentru interioare iar cum cei de la **Monolith** au fost mai mult decât inspiraţi în proiectarea nivelelor din joc, *No One Lives Forever* devine unul dintre cele mai arătoase jocuri la ora actuală. Deşi are o grafică de excepţie, jocul se mişcă bine şi pe sisteme mai des întâlnite pe la noi, rulând fără probleme pe un PII 233MHz cu 128 RAM.



Grafica... superbă... (continuare mai jos).

Animaţia caracterelor din joc se bazează pe un sistem de animaţie scheletal, fiecare caracter fiind împărţit în 18 zone distincte care influenţează modul în care reacţionează personajul la loviturile primite. Asta înseamnă că nu e totuna dacă îi tragi la picioare sau în cap. De asemenea, poate că aţi mai întâlnit în diverse jocuri momente în care adversarii cădeau de pe câte o balustrada dacă îi loveai dar acelea erau de obicei „accidente" predefinite. Ei, în NOLF dacă un inamic stă la un balcon sau e cocoţat pe acoperişul unei case, atunci când va fi lovit va cădea, va rupe balustrada (plus că atunci când tragi într-unul care stă pe o scară, o să-l vezi cum se rostogoleşte foarte artistic până jos) etc.

## Indeed...

*No One Lives Forever* întrece toate aşteptările şi reuşeşte să fie cel mai interesant FPS din acest an şi nu numai... Originalitatea misiunilor, inventivitatea întâlnită la tot pasul, acţiunea şi umorul din *No One Lives Forever* ridică jocul la nivelul unui *Half-Life* sau *Thief*.




... arhitectura la fel.




I'm drop dead gorgeous!

Cât despre Cate Archer, ce să spun ... Lara Croft, move over!!!

Mitza

P.S. ... nu am mai văzut în nici un joc până acuma o ninsoare atât de frumoasă ca în *NOLF*...

**DATE TEHNICE**

| | |
|---|---|
| **Gen:** | FPS |
| **Producător:** | Monolith |
| **Distribuitor:** | Fox Interactive |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 233 MHz, 128 Mb RAM | |
| **Accelerare 3D:** | Da |
| **Multiplayer:** | Da |

**NOTA LEVEL REVIEW 96**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | 19/20 | **Feeling:** | 20/20 |
| **Sunet:** | 14/15 | **Storyline:** | 04/05 |
| **Gameplay:** | 29/30 | **Impresie:** | 10/10 |

# Sudden Strike



**„A game that is extremely realistic ..."**
***(www.suddenstrike.com/english/index_news.html)***

Demult, pă vremea lu' Ceau', începuseră să apară la cinematografele de cartier filme chinezești cu arte marțiale. Evident, o anumită parte a puștimii a dat buzna să cumpere bilete la fantasmagoricele filme „cu karate" sau „cum-fu". Și ne amintim cu o bună doză de ironie cum, în orașul nostru când a ajuns primul astfel de film, numit „Lovitură fulgerătoare", avântul mulțimii celor care doreau să apuce bilet a dus la o fulgerătoare vânzoleală, soldată cu spargerea uneia din vitrinele cinematografului. Vorba unui coleg de clasă ce chiulise de la două ore ca să meargă și el la un film, oricare ar fi acela: „Bă", zice, „peste tot era liniște, numa' la Lovitură Fulgerătoare era spart geamu'..."

Și nu știu ce diavol șchiop, cocoșat și chelios ne îndeamnă să traducem *Sudden Strike* prin numele filmului chinezesc de care vă vorbeam. Pentru că, nu-i așa?, cu sutele de mii, jucători de *Red Alert*-uri, *Starcraft*-uri și *AOE/K*-uri s-au îmbulzit la vitrina (a se citi site-ul), celor de la CDV, mare parte a lor transformându-se în posesori mai mult sau mai puțin legali, dar amplu satisfăcuți, ai unui exemplar din *Sudden Strike*. Bucuria este generală și majoritatea covârșitoare dă cu lauda după SS (nu vom pune Waffen înainte de această tendențioasă prescurtare a numelui jocului produs de germani). Ori, tocmai în actuala fierbințeală pozitivă la adresa *SS*, vă dați seama că ne este cu atât mai greu să ne așezăm într-o imparțială, dar incomodă poziție de critici.

## AOWWII?

Cel mai mult l-ar deranja pe un posibil fan al *Sudden Strike* să îi spui cu naivitate ușor trucată: „A, ăsta e un fel de *Age Of Empires/Kings*, sau mi se pare mie?" Dar, ai naibii să fim dacă nu asta a fost reacția noastră după primele 5 minute de joc. Justificarea



**Parașutiști căzând la datorie...**

unei astfel de atitudini este întâi de toate dată de aspectul ferestrei principale a jocului, aproape identică cu cea a *AOE*. Ceea ce nu ar fi neapărat un lucru de reproșat, deoarece or fi ajuns și băieții de la **CDV** la concluzia că la o asemenea perspectivă (view) asupra terenului, iaca așa interfață este cea mai potrivită. Nimic rău în asta, lucrurile bune merită copiate. Mai ales că *AOE* este o rețetă de succes... Aaa, veți spune că trupele și armele sunt din al II-lea Război Mondial, și nu din epoca metalului făcut din piatră seacă, iar chestiunile de producție și resurse lipsesc cu desăvârșire. Bine, reținem atunci că trebuie să vorbim despre aspectul tactic al jocului, că doar acesta ar urma să ne spună dacă jocul are ceva de-a face cu WWII. Apoi, cred că și-ar avea rostul și ceva comentarii despre strategie, nu-i așa?



Până atunci, însă, observăm că misiunile sunt variate – însoțirea și protejarea unui spion sau a unor trupe (chiar a unui grup de generali), apărarea unor poziții, atacarea unor poziții ale inamicului, furtul unor materiale (armament, vehicule), interceptarea de unități inamice, descoperirea și apărarea de trupe proprii, însănătoșirea de trupe, bombardarea unor obiective etc. Într-un scenariu se pot acumula mai multe astfel de misiuni ce trebuie îndeplinite pe rând, parcurgând deseori un fel de labirint pe hartă. Pe lângă scenariile de sine stătătoare pentru singleplayer, există trei campanii. Avem o campanie cu rușii, una cu ceilalți Aliați și una cu germanii. Ca aspect strategic, vă putem spune că toate aceste campanii nu au nimic de-a face cu adevăratul al II-lea Război Mondial, deoarece nu este vorba în ele de nici o operațiune cunoscută a războiului, iar nici unul din scenarii nu are o localizare precisă - cum ar veni, la Kursk, la Stalingrad, la Arnhem, în Ardeni sau pe o plajă anume a Debarcării. Totul se petrece într-un WWII imaginar, singura localizare în timp și, eventual, spațiu, fiind dată de echipament, limba combatanților și aspectul clădirilor din teren.

## Întoarcerea la FPS

Trei caracteristici definesc unitățile din *Sudden Strike*: sănătatea, experiența și muniția. Acestea pot fi vizualizate sub aspectul a trei bare, a căror lungime este proporțională cu starea unității sub respectivul aspect. Posibilitatea creșterii parametrului experiență, și prin aceasta îmbunătățirea eficacității unei unități, vă va determina să urmăriți cu atenție evoluția fiecărei unități din subordine, și vă va face mult mai sensibili la supraviețuirea celor mai experimentați. Acesta este de fapt unul din elementele tactice pozitive ale *Sudden Strike*, și un plus față de un *AOE/K*, de pildă. Dar, produsele **SSI** sau **Atomic Games** sunt de muuuuultă vreme „prevăzute" cu parametrul experiență. Ori, cam cu astfel de competitori are de-a face *Sudden Strike*, în domeniul tacticii și strategiei militare. Și nu știu cum le poate face față, atunci când la capitolul sănătate totul rămâne la nivel de indicator tip bară. Practic, comportamentul unei unități militare nu depinde în *Sudden Strike* de damage-ul încasat. Doar că, sub un anumit prag, sănătatea continuă să scadă de la sine, treptat, până la moarte, iar peste acel prag, poate crește încetul cu încetul, dar nu până la maximul unității în cauză.

Ceva, însă, nu ne-a plăcut. Chiar dacă

ai sănătate 10 din totalul de 100, tu, ca infanterist, vei fi la fel de eficient ca un camarad perfect întreg. Adică, dacă ai pierdut două mâini și un picior, abdomenul este o masă de mațe revărsate iar inima în piept îți bate mult prea vizibil pentru țară, tu tot mai găsești puterea să apeși trăgaciul cu degetul mic de la piciorul rămas aproape întreg.

Apelând la memoria noastră de jucători, putem spune că doar în *Return to Na Pali*, urmarea uscățică a monumentalului *Unreal*, oponenții bine feliați se târau ca să mai muște o bucată din tine. Dar, era vorba de un First Person Shooter. Și se târau, nu erau perfect „funcționali". Unreal, parcă se potrivește, nu?

În *Sudden Strike*, infanteria poate fi însănătoșită rapid în ambulanțe-spital de campanie. Urci rănitul în ambulanță, și, după un timp nu foarte lung îl recuperezi perfect vesel și sănătos. Literalmente magic rolul acestor ambulanțe, precum cel al șamanilor din AOE/K. Și iată că am descoperit încă un element care apropie teribil de mult cele două jocuri.



Cu muniția lucrurile stau mai bine, aceasta se poate termina, iar, odată epuizată, poate fi reîmprospătată cu ajutorul unor camioane de aprovizionare – fără îndoială, un aspect interesant, și nu foarte bine surprins în alte jocuri. Mai ales că se poate folosi și armamentul inamic abandonat, iar la reaprovizionare camioanele pot oferi muniție și pentru acesta, dar mai puțină decât în cazul armelor proprii.


Un atac pregătit ca la carte.


Aviație germană la Debarcare???

## Arma totală

La peste 50 de ani de la terminarea războiului, una din marile dorințe ale lui nea Hitler prinde viață tot prin strădania unor germani. Dar, să o luăm ușurel și să purcedem la o explicație. În *Sudden Strike*, armele nu se diferențiază calitativ, ci numai cantitativ. Adică, poți distruge un Tiger II cu o amărâtă de pușcă de infanterie, cu condiția să tragi suficient de mult ca să reduci la zero bara de „sănătate" a tancului. Cum s-ar spune, efectul armelor este strict cantitativ, orice armă micșorând „sănătatea" unei ținte proporțional cu puterea sa de foc, indiferent dacă în realitate arma ar fi complet inofensivă în fața eventualului blindaj. De aici rezultă situația imposibilă a distrugerii unui tanc cu pușca sau cu o grenadă de mână. Chiar, vă puteți imagina cum, în joc, un monstru precum un IS-2 a fost complet distrus de o grenadă? IS-2 - ul era pe un pod de lemn, la rândul lui distrus de grenadă. Poate fi distrus cu o grenadă de mână un pod de lemn care suportă greutatea unui IS-2? Iar seria întrebărilor ar putea continua, și nu știu ce răspunsuri ar putea da marii inventatori ai armei totale, germanii de la CDV.

## Strategia lui Shiva

Să începem cu un exemplu. La capătul unei bătălii care a durat 4 ore și 25 de minute, pierderile inamicului se cifrau la: 311 infanteriști, 29 tancuri, 16 unități de artilerie și 2 vehicule. Pierderile proprii erau de 165 infanteriști, 9 tancuri, 4 unități de artilerie și 11 vehicule. Adăugați la aceste numere unitățile care au supraviețuit, deloc puține, și veți obține bilanțul contabil al unei confruntări de proporții foarte mari. Adică, de dimensiuni strategice. Dar luptele au loc la nivel tactic, poți vedea și controla fiecare om, fiecare tanc, fiecare tun în parte. Ceea ce rezultă de aici este nevoia de a adapta un


Cu Katiușele înainte!


Trupele stau în formație numai la începutul scenariilor.


Înainte ...

joc de dimensiuni strategice la necesitățile de comandă și control al unor confruntări de nivel tactic.

Compromisul necesar pentru a asigura o jucabilitate cât de cât umană se regăsește în sărăcia comenzilor ce pot fi date trupelor. Aceste comenzi sunt puține și de bază, fără subtilități de genul „Ambush", „Move Fast" sau „Sneak" (ce pot fi găsite în seria *Close Combat*). De fapt, mare diferență între *AOE/K* (sau chiar... *Warcraft*) și *SS* nu veți găsi sub acest aspect, mai ales că și în *Sudden Strike* una din comenzile cele mai utile sub aspect tactic este „Stand Ground". Este drept, există



comenzi aparte, cum ar fi cele de pus sau de cules mine, adresate infanteriei. Sau cele de reparare a vehiculelor, blindatelor, ba chiar a podurilor, cum este cazul cu camioanele geniștilor.

Aceștia din urmă pot chiar construi obstacole împotriva blindatelor, dar asemenea acțiuni aflate la limita dintre tactică și strategie nu ajută decât aspectul strategic al jocului, și nu oferă pârghii suplimentare de comandă în câmpul tactic.

Până la urmă, *AOE/K* se dovedește chiar superior *SS*, prin aceea că oferă câteva comenzi de așezare a trupelor în formație.


... și după bombardamentul american.

Singura comandă de acest fel ce poate fi găsită în *Sudden Strike* este „Scatter", și este utilizabilă la împrăștierea infanteriei pentru scăderea pierderilor în luptă. Mai mult decât atât, în *SS* trupele nu au o structurare militară (pe grupe, plutoane, companii, regimente), care să ajute la o mai bună organizare și un control adecvat al lor. Nu, trupele din *SS* sunt o mulțime de individualități, ce pot fi organizate numai sub forma unor „selecții", ca în *Starcraft* sau *AOE/K*. De altfel, tocmai la aceste individualități ne referim cu termenul de „unități", în discuția noastră despre *Sudden Strike*, folosind respectivul termen într-o manieră evident improprie. Și atunci, ne întrebăm, nu este cumva și *Sudden Strike* tot un joc de atac cu „Ăăăăăăăă!!!" înainte, cu o cât mai mare grămadă de unități aranjate de-a valma ce trebuie să producă un cât mai mare damage inamicului? Păi, sub aspectul comenzilor și facilităților tactice, cam pe aici stau lucrurile. Numai jucătorul este acela care poate face diferența, căci, cu un număr clar limitat de trupe (întăririle nu sunt multe), este necesar să faci din fular, bici și din *Sudden Strike*, *Close Combat*. Cel puțin ca manieră de abordare a jocului, care trebuie apucat cu răbdare și minuție, ca la carte, pentru ca din puținul de funcții și comenzi să poți țese un atac sau o defensivă cât de cât logice și coerente sub aspect tactic.

Dar toată această răbdulie ordonare a manevrelor se duce subit („sudden") dracului, în scenariile în care trebuie să îndeplinești anumite misiuni contra cronometru – cum este cazul cu interceptarea inamicului care traversează o hartă (și hărțile pot fi FOARTE mari). Atunci nu știi cum să te rogi de mai multe mâini, monitoare, șoareci (cum îi place amicului K'shu să-i numească neaoș), tastaturi și ochi, ca să duci cu bine la capăt acest dans al războiului și distrugerii. Atunci îți este utilă o facilitate aparte pe care ți-o pune la îndemână jocul. Ca în engine-ul *AD&D* (tot de la K'shu citire), poți da comenzi trupelor în timp ce jocul este pauzat, iar la terminarea pauzei acestea vor purcede la executarea lor. Dar, întrebăm noi, la ce bun atunci să mai pui R-ul în RTS? Dacă citiți următoarele cuvinte pe site-ul oficial al jocului: „... the infinite tactical possibilities and the excellent gameplay", considerați-vă ușurel luați peste picior. Iar lauda producătorilor cum că hărțile sunt gigantice iar într-un scenariu pot exista până la o mie de unități, este mai degrabă o dovadă a abilității de marketing, decât una a seriozității în development.

Din păcate, nici AI-ul nu ajută la conturarea unei strategii, dacă nu și a unei tactici credibile. Când este aflată în defensivă, o unitate a AI-ului devine activă numai la contact vizual cu unitățile jucătorului. Deci, când ataci un flanc al AI-ului, ai de furcă numai cu trupele care te văd, restul, nici gând să vină în sprijin, sau să execute vreo învăluire care să te surprindă. Iar atacurile AI-ului nu fac uz de vreo subtilitate, nici măcar de posibilitatea executării unui baraj devastator de artilerie. Totul se rezumă la rezolvarea pe loc și în mod eroic a conflictelor din raza vizuală.

## Principiul Aliaților comunicanți

Ceea ce năucește la impactul acestei Lovituri Fulgerătoare asupra jucătorului este paradoxala mixare a unor elemente interesante, unele poate chiar revoluționare,


Prezentarea campaniei cu germanii.

cu stângăcii și banalități strigătoare la cer. Și pentru că am vorbit destul de cele rele, este momentul să ajungem și la lucrurile bune din *Sudden Strike*.

Înainte de toate, grafica este zăpăcitor de reușită. Fiecare element al decorului (case, arbori, garduri, fântâni, silozuri, hangare, poduri etc.) poate fi distrus, iar infanteria poate fi amplasată în case.

Deci, nimic nou, dar dăm totuși *SS* o bilă albă pentru asta.

Punctul forte al *Sudden Strike* este faptul că sunt redate grafic minuțios, impresionant chiar, aproape toate de tipurile de unități din al II-lea Război Mondial. Aici, nimic de zis, cei de la **CDV** s-au întrecut pe sine. Toată stima sub acest aspect. În plus, mișcările și vitezele de deplasare ale di-


Briefing-ul campaniei cu americanii.

verselor unități sunt proporțional credibile. Am fost cu precădere impresionați de debutul în lumea jocurilor pe calculator al unităților de motocicliști, ce pot fi excelent utilizate în cercetare. Apoi, un mic amănunt esențial este acela că tunurile și mortierele sunt efectiv folosite de infanterie, ceea ce dă bine la impresia tactică și grafică. Mai

mult, tunurile pot fi deplasate numai prin tractare de către camioane, sau chiar de către oameni! Asta ca să vedeţi până unde se ajunge cu unele detalii în acest joc.

Posibilitatea folosirii aviaţiei pentru bombardament, paraşutare şi observare este un alt element de interes al jocului (bineînţeles, şi aici *Panzer General* şi *Close Combat* au fost primii...). Păcat că aviaţia de observaţie, odată trimisă deasupra unui punct, se învârte pe acolo o bună bucată de timp, şi nu poate fi deplasată din acel loc chiar dacă este în bătaia directă a artileriei antiaeriene (da, aţi citit bine, în *SS* există artilerie antiaeriană!).

Sunetul... Ei bine, aici *Sudden Strike* ne-a dat gata! La excelenta modelare a sunetelor specifice armelor, exploziilor şi motoarelor se adaugă o elaborată atribuire către unităţile militare a unor replici şi atitudini sonore. Practic, tipurile de unităţi pot fi lesne diferenţiate în funcţie de răspunsul sonor la comenzi, şi, mai mult decât prin limba în care se vorbeşte, părţile combatante pot fi diferenţiate şi prin ton. Nu ştiu dacă este doar o maliţiozitate a producătorilor, dar ruşii sunt extrem de delăsători în voce, dau mult cu „Aha!" şi sunt chiar capabili să-ţi discute ordinele (atunci când îi pui să culeagă mine este aproape sigur că vor răspunde în dorul lelii: „De ce?").

Există şi o bună doză de umor în *Sudden Strike*,



dar acesta devine vizibil numai când îţi laşi trupele să stea în aşteptare. Într-o asemenea situaţie, în funcţie de naţie, ele vor începe să se comporte diferit după cum urmează: ruşii trag la măsea, se scarpină după ceafă şi îşi trec arma de pe un umăr pe celălalt, iar americanii cântă la muzicuţă şi, numai infanteriştii, fac fără nici un fel de jenă... pipi. Cum s-ar spune, putem enunţa în sfârşit Principiul din subtitlu: „Ruşii beau şi americanii fac pişu"" în *Sudden Strike*. Nemţii sunt menajaţi uşurel, ei doar cântă la muzicuţă, iar ofiţerii lor îşi şterg capul cu o batistă. Trupele germane de comando sunt cele mai dure, permiţându-şi să fumeze şi să scuipe cu neruşinare pe jos! Dar să ştiţi că şi americanii au prins un obicei prost de la ruşi – se scarpină după ceafă. Numai generalii, sobri ca nişte păpuşi mecanice, pivotează din când în când ...



**Un cocktail exploziv de ruşi, americani şi englezi.**

Deşi încearcă să emită pretenţii la realism, prin includerea unui „Saving Private Bryan" între scenariile singleplayer ale jocului, *Sudden Strike* nu reuşeşte decât să rămână suspendat deasupra Europei Centrale, de un fir invizibil ce uneşte Hollywood-ul extrem occidental de un alt Hollywood, extrem oriental. Între a fi un tablou fidel al dramelor la nivel tactic, aşa cum a fost „Salvaţi soldatul Ryan", sau a rămâne o hilară „Lovitură Fulgerătoare" cu succes la public, *Sudden Strike* ne dezvăluie criza în care se afundă genul RTS clasic în încercarea de a acoperi realismul celui de-al doilea Război Mondial. Nereuşind să vâre împreună tactica şi strategia în teaca timpului real, *Sudden Strike* face un mare deserviciu RTS-ului, dezvăluindu-i slăbiciunile conceptuale. Acolo unde strategia a fost modelată cu geniu, în seria *Panzer General*, sau unde tactica îşi atinge culmile, adică în seria *Close Combat*, *Sudden Strike* nu poate privi decât de jos în sus. Cu uimitorul său amalgam de amănunte şi detalii interesante dar prea puţin integrate într-o structură tactică şi strategică coerentă, *Sudden Strike* rămâne un joc destinat celor amatori de amuzament (facil ?), dichisit însă cu minuţie în uniformele celui de-al doilea Război Mondial.

Ştefan aPIII



**La începerea campaniei cu sovieticii.**

## DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| Gen: | RTS |
| Producător: | CDV |
| Distribuitor: | CDV |
| Sistem recomandat: | |
| P II 300MHz, 64Mb RAM | |
| Accelerare 3D: | Nu |
| Multiplayer: | Da |

## NOTA LEVEL REVIEW 69

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafică: | 18/20 | Feeling: | 12/20 |
| Sunet: | 13/15 | Multiplayer: | 04/05 |
| Gameplay: | 15/30 | Impresie: | 07/10 |




# Timeline

## Secolul XIV... (foarte) pe scurt!

Eidos Interactive distribuie un joc creat de firma proaspăt înființată a lui Michael Crichton (**Timeline Entertainment Studios**). Acest joc este o virtualizare a unei cărți a lui Crichton (desigur, best-seller, ca de altfel mai toate cărțile sale), care se vrea o capodoperă gameristic-educațională, adică te plimbă prin Castelgard și La Roque, cetăți medievale franceze, precum și printr-o moară, o catedrală părăsită, câteva peșteri, pasaje secrete și camere în flăcări. Ideea jocului este lăudabilă, ca și povestea, de altfel: numele personajului principal este Chris Hughes, superstudent la Yale (doctor în lacăte, chei, lanțuri și zăvoare) și discipol ardent al unui anumit profesor Edward Johnston, Regius Professor of History. Chris este prieten (nu se cunosc detalii) cu Kate Erickson (că Motorola nu mai era fără abonament). Cei trei excavează împreună (căci nimic nu este mai plăcut decât o săpătură la comun) un sit arheologic din regiunea franceză Dordogne. Din trei rămân doi când profesorul Johnston dispare undeva în negura timpului (sau, mai precis, în secolul XIV) și rămâne blocat acolo. Tinerei Chris și Kate, în stilul Mihaela, Dexter, Pic și Poc sau Lolek și Bolek, pun la punct un plan de salvare, care presupune întoarcerea lor în timp.


Doi saci juma'! Rămâne?

## Primitivism

Chris și Kate călătoresc împreună spre Castelgard, unde îi așteaptă neplăcerile întâlnirii cu un anume Derek (despre care se pot găsi informații în carte, pentru că în joc personajul cu pricina apare de nicăieri și dispare tot așa, cu amenințarea că „I'll be back!"), cu lordul Oliver (nobilul zonei), cu un cavaler nebun care păzește pasajul secret și... cam atât. În rest, inamicii sunt patetici: după două săgeți trase în plin, dar fără vreun efect vizibil, se predau și nu pot fi executați, pentru că Crichton și băieții lui s-au hotărât să evite pe cât posibil violența așa că, tocmai când ajunge și gamerul să snopească în bătaie un inamic FRANCEZ MEDIEVAL, acesta se așază în genunchi și strigă în cea mai pură și MODERNĂ ENGLEZĂ că se predă și că te roagă să nu dai.

Sabia, în schimb, are efecte mult mai puțin vizibile, fiind nevoie de multe lovituri în plin pentru a-l îngenunchea pe inamic. Însă arma cea mai fatală, mortală și devastatoare din joc este... bățul de înmărmurire (aka stun staff), care este de fapt un aparat ingenios de futurist dedicat înmuierii genunchilor inamici. Este recomandabilă folosirea sa doar în situații EXTREME. (A nu se stinge cu apă!)

Per total, jocul este cam penibil. **Eidos** l-a calificat drept action/adventure, dar eu n-am văzut nici adventure, nici action autentice, ci doar cam mult arcade. De exemplu, la începutul jocului, după ce treci prin 1001 porți, uși, garduri, ușițe, peșteri și alte garduri, ajungi la mașina timpului, apeși 5-7-9 Load și te trezești în același loc (o preamisterioasă adâncă și umedă peșteră), dar cu 600 și ceva de ani în urmă. Urmează o serie de probe, printre care slalom uriaș printre bolovani, în timp ce te dai pe fund prin torente și ravene, săritura peste poduri rupte și, în fine, aruncarea cu butoaie în inamici. Totul este realizat de-a dreptul ridicol: deși locațiile arată binișor (și mai sunt și fidel reproduse după date istorice), ceea ce se întâmplă prin împrejurimi nu prea arată cum trebuie: la un moment dat, doi cavaleri se luptă de mai mare dragul, dar nu folosesc decât unul sau două tipuri de lovitură, ceea ce arată trist de tot dacă stai să privești apriga înfruntare mai mult de cinci secunde. În plus,


Acolo, undeva, stă încarcerată domnița Ralu.

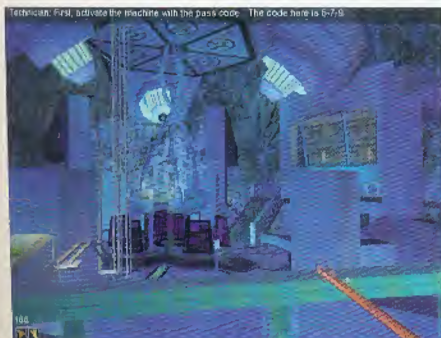
respectivii își aplică loviturile pe la subsuori, pe la genunchi și la gât, însă rămân intacți de parcă s-ar juca cu bețe. Există însă o porțiune din joc care, recunosc, mi-a plăcut destul de mult. Este vorba de turnir, în timpul căruia ai ocazia să dai de pământ cu trei cavaleri inamici în stil medieval pur: cu lancea, de pe cal. Producătorii susțin cu mândrie că mișcările calului sunt preluate electronic de la Rebolero, un frumos armăsar spaniol, campion multiplu în concursuri hipice din Andaluzia. Toate bune și frumoase, dar întreaga această polilogie mi se pare deplasată atât timp cât calul a fost chinuit cu ventuzele motion capture-ului doar pentru a-i fi digitalizată mișcarea capului (nimic



Kate, dacă tot am ajuns la biserică... Will you?

altceva nu este vizibil din tot corpul frumoasei cabaline).

La nivel de adventure, jocul stă practic la fel de prost ca şi la secţiunea de action. Puzzle-urile ar fi putut tot atât de bine lipsi, pentru că sunt foarte uşoare, evidente, chiar banale, iar dacă stai trei secunde să te uiţi la peisaj, Kate sare imediat cu vorba: „Ian încearcă să te urci pe cutare copac doborât, să te strecori prin spatele gărzilor sau să cauţi pe după draperie, că văd că te mişti cam încet..." Uneori mi-a fost dat să trăiesc stupoarea walkthrough-ului inerent şi forţat. Ca să mă exprim mai elocvent, unele puzzle-uri ţi le rezolvă chiar Kate, fără să se mai ostenească să te întrebe dacă nu cumva simţi nevoia de a rezolva şi tu câte ceva în joc. De exemplu, la un moment dat apare o nouă provocare: trebuie găsit un pasaj secret. Nici nu apare bine obiectivul cu pricina pe ecran că se şi aude, cristalină, vocea lui Kate, în timp ce drăguţa virtuală se repede înainte, de parcă ar şti jocul pe de rost: „Chris, bagă-te după perdea, că am citit eu în walkthrough că aşa se face". După asemenea faze de prost gust, nici nu m-a mirat faptul că, în timp ce mă chinuiam eu de zor să descopăr un mister legat de o lumânare, o statuie, umbra acesteia şi un alt pasaj secret, se aude din nou, în mod fatal, vocea aceleiaşi Kate, care îmi



Tehnologie temporală sau frigidere „Arctic"?

spune tot ce trebuie să ştiu, cum să aprind lumânarea, să mă uit la umbra statuii şi aşa voi vedea intrarea în pasajul secret. Această enervantă Kate îl însoţeşte pe jucător de-a lungul întregului joc şi, sincer, distruge şi fărâma de plăcere gameristică pe care ar fi putut-o oferi *Timeline*.

## Et tu, Graphicus?

Nenorocirea nu se limitează doar la gameplay. Grafica are şi ea multe probleme. Deşi personajele sunt destul de bine realizate (modele 3D, cu animaţii faciale, LipSinc (sincronizarea buzelor cu dulcea vorbă franceză/engleză) şi costume de epocă bine realizate), apar probleme grave. În primul rând, cerul! Din câte am auzit eu, nu există încă o teorie conform căreia atmosfera pământului ar fi un cub. Ei bine, Michael Crichton şi proaspăt înfiinţata sa firmă nu sunt de acord şi au produs în *Timeline* un cer care, pe plăcile video mai slabe (pe GeForce DDR-DVI nu există asemenea probleme), literalmente se termină vizibil şi se îmbină nearmonios în colţuri. Munţii printre care Chris şi Kate se reped în timp ce alunecă pe sprijinitorile dorsale sunt şi ei texturaţi aiurea. Deşi uneori arată chiar bine, am avut neplăcuta surpriză de a revedea un vechi prieten: „efectul de bibilotecă", cum îmi place mie să-i spun, adică texturi mici, repetitive, aplicate unor obiecte mari. Dar să nu tai în carne vie şi acolo unde dă mai bine un pupic mic şi roz, adică în secţiunea „Vigoare, realism şi istorism în manieră educativ-recreaţională" sau, altfel spus, în punctul paremi-se forte al jocului: reproducerea fidelă a unui oraş medieval, a unei cetăţi sau a terenului pregătit pentru turnir. Se întâmplă, la un moment dat, să fii nevoit să fugi călare prin oraşul cuprins de flăcări şi de lupte de stradă. Deşi această parte a jocului este superarcade, totuşi este interesant să vezi cum personajul se lasă pe aplecă pe crupa calului când trebuie să evite un obstacol sau cum intrarea în mijlocul unei lupte între săgetaşi are repercusiuni tragice asupra propriei sănătăţi, prin înghiţirea masivă a proiectilelor, care zboară arzânde peste tot de jur împrejur. În fine, dacă se întâmplă să ajungeţi lângă un râu, feriţi-vă ochişorii de priveliştea tristă a unei animaţii de doi bani şi care se vrea o reprezentare fidelă a împroşcăturilor zburdalnice ale apei. Aşadar, grafica stă undeva la limita dintre frumos şi urât, bine şi prost făcut.

Multiplayer nu există şi se poate salva oricând în timpul jocului, dar asta nu are importanţă pentru că jucătorul, cu puţin noroc, poate să termine *Timeline*-ul în doar câteva ore (unii zic că se poate în mai puţin de o oră). Oricum, nu e nevoie de cine ştie ce inteligenţă pentru a-i da de capăt.

Ce mi-a plăcut? Mi-a plăcut partea de istorie a jocului. Măcar atât... Dacă mă gândesc însă la conţinutul jocului (grafică, sunet, gameplay), am senzaţia că Mr. Crichton, după ce a dat-o în bară cu brio prin *Timeline*,



**Lord Oliver: ... Ca întreg Aliotmanul să se-mpiedice de-un ciot?**
**Professor: Ai grijă să nu ajungi la faza cu „moşneagul" că mă supăr.**

ar face mai bine să se lase de jocuri şi să se întoarcă la best-seller-urile sale. Şi *Timeline* este unul dintre ele, însă doar în formă tipărită, cu foi multe şi prinse între coperte.

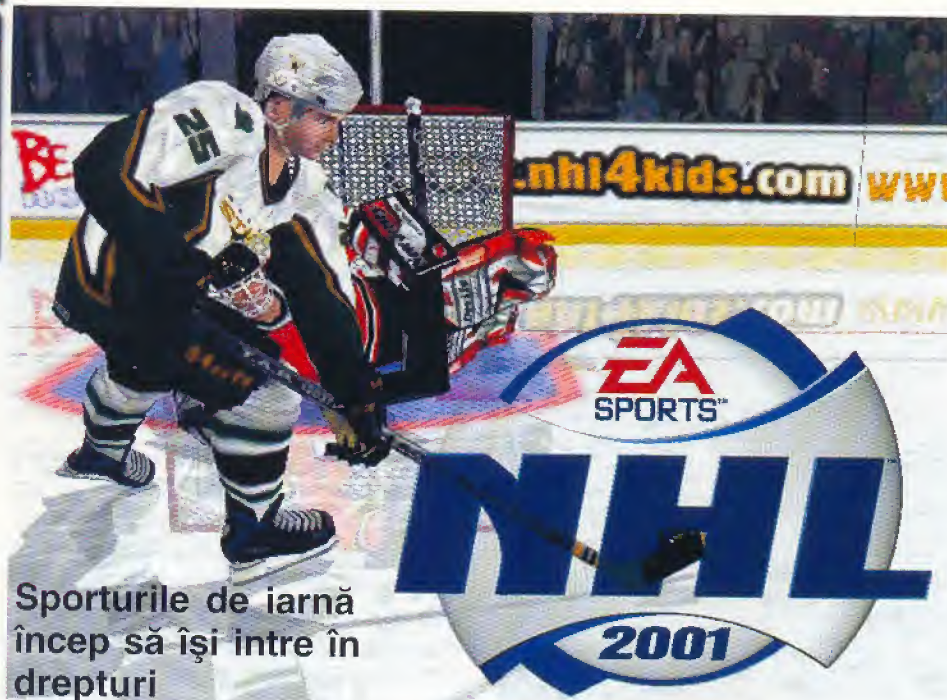
Mike

**DATE TEHNICE**

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Action/Adventure |
| **Producător:** | Timeline Ent. Studios |
| **Distribuitor:** | EidosInteractive |
| **Ofertant:** | Monosit Comimpex |
| Tel: 01-3302375 | Fax: 01-3306351 |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 400 MHz, 64 Mb RAM | |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Da |

**NOTA LEVEL REVIEW 37**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafică: | 10/20 | Feeling: | 05/20 |
| Sunet: | 07/15 | Storyline: | 02/05 |
| Gameplay: | 10/30 | Impresie: | 03/10 |




Sporturile de iarnă încep să își intre în drepturi

Deja a devenit tradiție ca la sfârșitul fiecărui an **Electronic Arts**, prin a sa celebră divizie de sport **EA Sports**, să ne fericească cu cele mai proaspete versiuni ale, deja consacratelor, serii de sporturi produse de aceasta. Dacă seria *FIFA*, cu regret trebuie să spun că are o tendință descrescătoare (exceptând *FIFA 2001* pe care încă nu am avut timp să-l butonez), celelalte două care au atins și meleagurile noastre, *NHL* și *NBA Live* par să nu se mai oprească pe calea ascendentă pe care au pornit, tăind din start elanul oricăruia ar îndrăzni să le conteste supremația. *NHL 2001* vine în stilul obișnuit EA Sports, spre sfârșit de an, aproape de sărbători, fără să aducă prea multe îmbunătățiri, păstrând însă toate acele lucrușoare mărunte care au făcut seria celebră.

## După puc

După ce o dată cu versiunea de anul trecut, *NHL 2000* se părea că tehnologic s-a ajuns foarte aproape de limita maximă, **EA Sports** a început să se axeze un pic mai mult pe restul elementelor din joc. Asta nu înseamnă că au neglijat partea tehnică, în special grafica și sunetul, care trebuie să recunoaștem au contribuit din greu la succesul jocului până acum. Grafica este absolut demențială – aș putea înșira acum o mulțime de superlative, dar mi-e teamă că nici DEX-ul nu are suficiente pentru a exprima cu adevărat admirația pentru acei oameni care au transpirat pentru *NHL 2001*. Umbre reale, lumini dinamice, reflexii pe gheață, absolut nimic nu este lăsat la voia întâmplării. Am mai spus o dată acest lucru anul trecut și îl repet din nou fără frică, *NHL 2001* este unul din acele jocuri pentru care merită să scoți banii din buzunar pentru un GeForce 2 sau un Voodoo 5 5500 doar pentru a te bucura cu adevărat de un spectacol vizual.

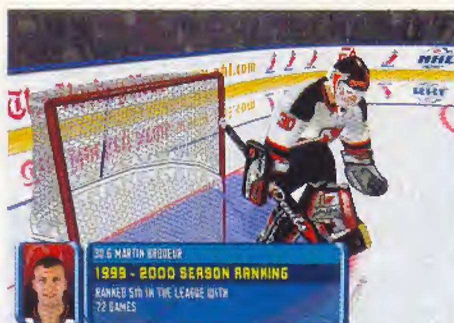




Alt punct forte al jocului îl reprezintă animațiile. Și din nou redacția se umple de exclamații de admirație în spatele meu (chibiții ăștia). *EA Sports* a început cu foarte mult timp în urmă să folosească tehnica MOCAP (Motion Capture) pentru realizarea mișcărilor. NHL 2001 se bucură la rândul său de pe urmele realizărilor acestei tehnologii, iar rezultatele sunt absolut fantastice. Jucătorii se mișcă, patinează, se împing, se lovesc, se „îndeasă” la mantinelă, cad, se lovesc, se manifestă mai real ca la televizor. În plus, banca de rezerve este mai animată ca niciodată, au fost momente când am văzut antrenorul urcându-se pe mantinelă pentru a țipa la vreun elev de-al său. Cu toate că jocul are un succes enorm chiar și aici în Europa, **EA Sports** nu a uitat că principala lor piață de desfacere este America și din acest motiv au mărit semnificativ gradul de agresivitate al jucătorilor. Luptele și schimburile de amabilități dintre aceștia fiind mult mai dese și mai incitante. Chiar și în secvențele cinematice jucătorii nu vor ezita să-și demonstreze masculinitatea. Ba



Dinamism! Viteză! Forță!... E hochei!




**Ah! Şi ştiam că nu trebuie să accept paharul ăla de vin.**

mai mult, poţi provoca fără să vrei astfel de manifestări. Într-una din faze, fără să vreau, am placat un jucător după fluierul arbitrului. Imediat a început o secvenţă cinematică în care jucătorul meu vinovat a fost „cuminţit" scurt de doi adversari, moment în care ambele echipe s-au strâns la locul cu pricina îmbrâncindu-se şi buşindu-se din greu.

Complementar graficii, sunetul din *NHL 2001* se ridică la acelaşi nivel. Un soundtrack vioi şi agresiv (techno) foarte potrivit cu sportul în cauză (nu degeaba e considerat hocheiul cel mai rapid sport de echipă din lume), completat de efecte (gemete, buşituri, troznituri etc.), manifestările spectatorilor, vocile comentatorilor atât cei de sală cât şi cei de, să zicem, televiziune. Pentru mulţime am numai cuvinte de laudă, în sfârşit mi s-a îndeplinit unul din visele mele în materie de simulatoare sportive. Dacă înscrii în deplasare, spectatorii huidue, dacă în deplasare vreunul din jucătorii tăi este numit omul meciului, spectatorii îşi manifestă dezaprobarea. Un sincer bravo **EA Sports!**

## Pe puc

Dar nu numai din punct de vedere tehnic străluceşte *NHL 2001*. Gameplay-ul este absolut demenţial, rapid, dinamic, atractiv şi mai ales antrenant, stimulativ. AI-ul este mult superior celui din *NHL 2000*, chiar şi pe cel mai slab nivel de dificultate (Rookie) reuşind de multe ori să ne uimească. Nu mai povestesc, că pe celelalte două nivele de dificultate, dacă nu ai sânge tare şi reflexe bune, te face arşice. La acest capitol, al gameplay-ului, s-a cam făcut tot ceea ce tehnologia permitea, de aceea producătorii au lucrat mai mult la feeling. Atmosfera de sală, v-am spus deja, este copleşitoare, mişcările jucătorilor sunt foarte naturale, iar portarii au nişte reacţii şi mişcări fenomenale. La capitolul îmbunătăţiri trebuie să amintesc ponderea mai mare a golurilor înscrise de la linia albastră, goluri înscrise în urma unor torpile plecate din crosele fundaşilor.



**Ai văzut măh! Aşa se joacă hochei adevărat!**

Un alt element original, inedit şi deosebit de plăcut este momentumul. Momentumul este acea porţiune din joc în care pur şi simplu îţi copleşeşti adversarul, iar dacă ajunge la un punct maxim, ai şansa ca jucătorii tăi să execute ceea ce manualul descrie foarte pompos ca fiind „big hit" sau „big shot".



**Cine ajunge ultimul plăteşte berea!**

Pe lângă obişnuitele update-uri ale ligii americane, plus câteva echipe naţionale noi, lucruri pe care oricum ne aşteptam să le vedem şi care nu au un impact deosebit asupra jocului în ansamblu, mult mai importantă pare să fie posibilitatea de a-ţi construi o echipă proprie cu ajutorul editorului şi apoi să concurezi cu ea on-line pe un server pus la dispoziţie de **EA Sports.**




**Hei! Casca asta mă prinde de minune!**

Nu vreau să vă mai reţin, ca de obicei vă recomand cu mare căldură *NHL 2001*, atât fanilor sportului, fanilor simulatoarelor sportive, cât şi celor care vor să se destindă după o zi grea de muncă sau şcoală. Grafică superbă, soundtrack demenţial, gameplay copleşitor, realizare de excepţie – acestea sunt pe scurt concluziile trase după ore şi zile şi săptămâni de patinat alături de prietenul nostru cel mai bun, calculatorul.




**Turul II al alegerilor prezidenţiale.**

Claude

**DATE TEHNICE**

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Sport |
| **Producător:** | EA Sports |
| **Distribuitor:** | Electronic Arts |
| Ofertant: | Best Distribution |
| Tel/Fax: 01-345505, 01-3455506 | |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 300 MHz, 64 Mb RAM | |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Da |

**NOTA LEVEL REVIEW 95**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | 20/20 | **Feeling:** | 20/20 |
| **Sunet:** | 15/15 | **Storyline:** | 03/05 |
| **Gameplay:** | 28/30 | **Impresie:** | 09/10 |

# Starship Troopers: Terran Ascendancy



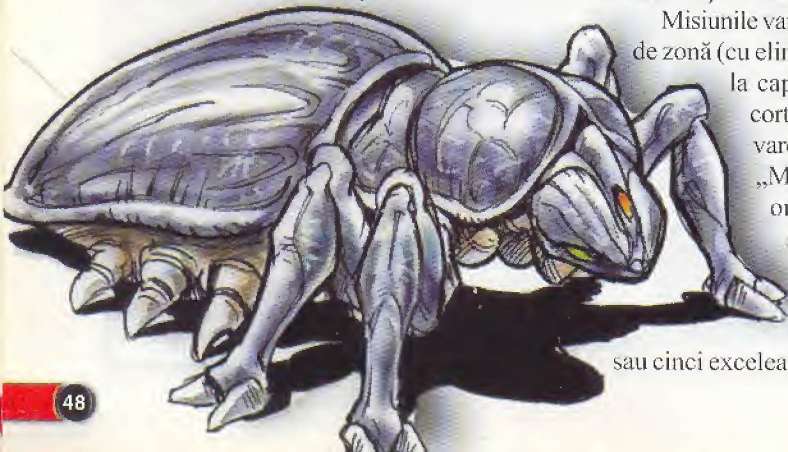
Un fel de Myth, de data aceasta într-un viitor îndepărtat

**Blue Tongue Software**, o companie australiană producătoare de jocuri, folosind un engine proprietate personală, numit Sparrow, a reuşit să ne redea cât mai fidel o lume în care omenirea poartă un război al cărei deznodământ se poate dovedi tragic pentru rasa umană! Succesul şi apariţia pe PC a acestui titlu se datorează şi filmului *Starship Troopers*, care a rulat şi la noi în ţară, film dealtfel făcut după o carte a lui Artur A. Heinlein, un mare scriitor de science-fiction. Odată făcute prezentările de rigoare (cine e şi de unde vine) să trecem la treburi serioase căci mai sunt atâtea de spus.

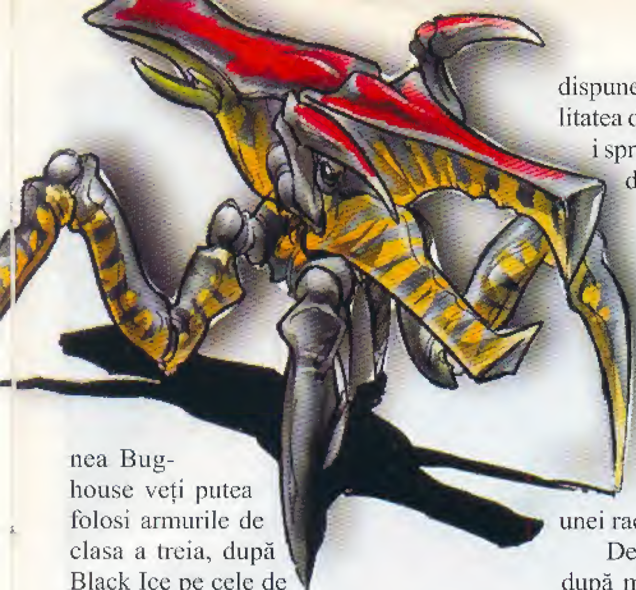
## 18 octombrie 2369

... este data începerii campaniei, şi, da, nu am de gând să vă plictisesc cu povestea acestui joc ci doar vă voi spune că face parte tot din ciclul poveşti nemuritoare, în care voi va trebui (folosindu-vă de cunoştinţele voastre de strategie şi tactică, că doar de ce altceva?) să ajutaţi omenirea, aflată în pragul distrugerii, să supravieţuiască şi chiar să învingă în războiul cu gândacii de pe Klendathu. Şi ce altă modalitate mai frumoasă de a face acest lucru, dacă nu prin ducerea la bun sfârşit de misiuni multe şi frumoase?

Misiunile variază de la simple patrulări de zonă (cu eliminarea aferentă de bugs) la capturări de specimene, escortă, până la misiuni de salvare a camarazilor (pentru că „Marine Infantry leaves no one behind!"). Misiunile sunt în număr de 20 (dacă socotim primele două misiuni ca una singură) dintre care doar patru sau cinci excelează în dificultate, celelalte fiind parcă un fel de antrenament un pic mai complex. Pe măsură ce soldaţii vor câştiga experienţă veţi întâlni adversari tot mai puternici (tanker, brain) şi sofisticaţi (invisible warriors, hopper), şi, deşi veţi trage o mică sperietură la vederea unei unităţi noi, AI-ul inamic fiind destul de previzibil nu există cale să nu puteţi rezolva această problemă nou apărută în calea supravieţuirii speciei umane!



Încă de la început merită menţionat că jocul are şi nişte aspecte de RPG în el, astfel că fiecare soldat la sfârşitul fiecărei misiuni, în funcţie de câte obiective a atins (bugs omorâţi sau capturaţi, bugholes distruse şi alte obiective) va primi puncte de experienţă care, transformate în grade (grades) îi vor permite să poarte armuri şi să folosească arme grele. Şi, dacă tot am pomenit de armuri, să încerc să vă explic cum stă treaba. Dacă respectivul soldat va avea destule grade va putea fi promovat şi să poarte una din armurile (power armor) disponibile, clasele 3rd, 2nd şi 1st. Totuşi, aceste opţiuni, nu vor fi disponibile decât după ce veţi duce la bun sfârşit anumite misiuni, astfel că după misiu-



nea Bughouse veți putea folosi armurile de clasa a treia, după Black Ice pe cele de clasa a doua iar după Recovery pe cele 1st Class. Același lucru este valabil pentru obiectele speciale și armele din dotarea plutonului tău. Ceea ce m-a izbit este asemănarea fenomenală cu celebrii „mechs" ai lui *FASA*, dar probabil că au avut ei un motiv pentru care au creat armurile în acest fel.

Pe măsură ce soldații vor avansa în grad, caracteristicile lor se vor îmbunătăți, astfel că în cazul decesului unuia din ei în timpul unei misiuni, vă veți gândi de două ori înainte de a trece la următoarea misiune, sau veți începe din nou misiunea respectivă. Atenție, dacă folosiți opțiunea „retry mission" la sfârșitul misiunii nu veți mai primi punctele de upgrade, care (vă spun eu!) fac toată diferența în joc! Adică: diferența între o pușcă Morita (umbla vorba prin redacție cum că ar fi pușcă Miorița care „gura nu-i mai tace") și o pușcă Morita MK2 este enormă, de altfel acesta fiind și primul upgrade pe care l-am „cumpărat". La fel, dacă un om este rănit și veți alege opțiunea „medevac" acesta nu va primi puncte de experiență la sfârșitul misiunii.

## Taktikă

La acest capitol am remarcat niște adevărate sclipiri de geniu ale celor de la **Blue Tongue**. Poate aceleași aspecte au fost implementate și la alte jocuri dar parcă în acest joc se văd mult mai bine. Există patru nivele de setare a stării de reacție a soldaților dintre care „aggressive" fiind cea mai practic. În momentul în care treaba e „groasă" puteți considera că a venit timpul pentru berserk iar soldații voștri se vor lupta ca niște lei (nedevalorizați).

Ziceam de sclipiri de geniu. Păi una din ele ar fi condiționarea misiunilor de noapte de lumina artificială atașată la armuri, dar cum numai comandanții și soldații care poartă costume de recunoaștere (Recon Suit) au această facilitate, va trebui să vă gândiți de două ori înainte de a lansa misiunea deoarece armurile de tip Marauder nu posedă iluminare și uneori este foarte stresant să stai fără lumină (vezi anii 1981-1989!). Personajul principal al jucătorului dispune (nu în toate misiunile) de posibilitatea de a chema lovituri aeriene pentru a-i sprijini acțiunile - o opțiune foarte utilă dacă doriți să curățați o arie infestată.

Luptătorii inamici (warrior) umblă în grupuri de minim câte doi (fără nici un apropos) iar în momentul în care vor zări vreun soldat de al vostru, unul vine pe el iar celălalt pleacă în căutarea altor grupuri ca să-i anunțe că a găsit păpică! Păcat că există lansatorul de rachete și cel care pleacă să anunțe nu prea are șanse în fața unei rachete care vine spre el cu viteză.

Deși AI-ul lasă impresia că se ghidează după metoda „mulți da proști", de multe ori, combinația de trupe pe care o va trimite se poate dovedi fatală unuia din soldați sau poate chiar comandatului așa că nu subestimați forța celor mulți, întotdeauna este bine



**Podul de la Mărășești - varianta Y2K**

să aveți o soluție de urgență care să vă salveze de la înghesuială.

Și de parcă n-ar fi de ajuns, cei de la **Blue Tongue** s-au gândit să implementeze unități speciale (care vor fi și ele disponibile doar după ce veți duce la îndeplinire anumite misiuni) cu ajutorul cărora veți putea face viața plutonului vostru mult mai ușoară. Vă voi prezenta aceste unități speciale în ordinea în care ele devin disponibile pe parcursul campaniei.

Medicul (disponibil la rezolvarea cu



**Încă un pic și ne-am fript!**

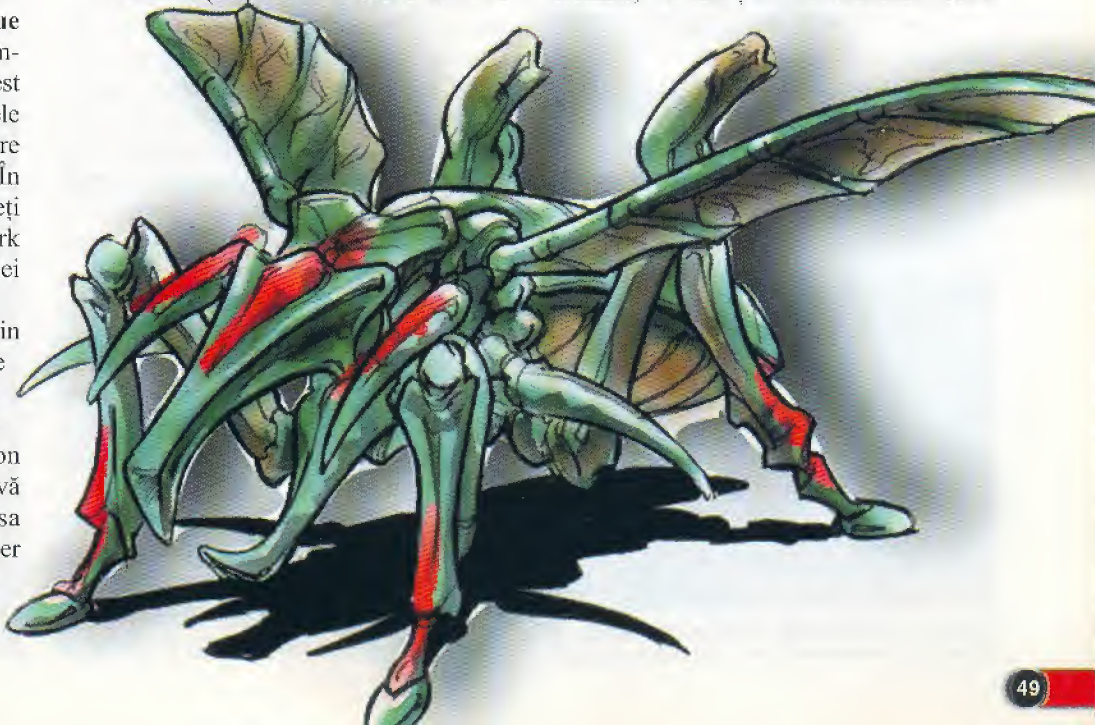
succes a misiunii Bughouse II) vă va face soldățeii ca noi, indiferent câte mușcături a primit de la un warrior. Această funcție poate fi suplinită și de combat booster-ul de folosință unică aflat în harnașamentul de luptă al fiecărui MI (asta dacă n-ați uitat să-l echipați cu așa ceva!).

Combat Engineer-ul (după misiunea Restore Hope) poate repara armurile și pune mine ca să închidă anumit culoare de acces ale alienilor.

MIST (acronimul de la Mobile Infantery Stealth Technology, va fi disponibil după misiunea Invisible Fist) este de fapt un sniper de o acuratețe mortală, acesta putând să se strecoare nedetectat (obține de invizibilitate) în spatele liniilor inamice și să elimine cu o singură lovitură unitățile inamice. Foarte util împotriva brain-urilor sau în misiunea în care trebuie vizitate templele pentru a activa teleportorul din centru insulei (misiunea Heaven's Gate).

Psychic-ul posedă abilitatea de a controla unitățile inamice și îi poate detecta pe cei stealth, dar principala lui calitate este scutul psihic care are ca drept rezultat ascunderea soldaților voștri de privirile inamicilor (un fel de MIST la puterea X). Vocea unității speciale Psi este cu adevărat bestială. Toate aceste unități speciale nu ocupă loc în plutonul vostru, ele fiind un fel de trupe auxiliare.

Și ca să închei cu tactica într-un mod triumfal, vă anunț că locotenentul vostru



posedă un scut energetic de toată frumusețea care să-i acopere pe cei nevoiași și cu sănătatea aproape pe zero. Păcat că nu ține prea mult (oricum, merge să te bagi între inamici și să chemi un Airstrike!) dar, în schimb, Jump Jet-urile se pot folosi de câte ori vreți! Cu ocazia acestui joc am învățat și eu ce înseamnă „to bounce", veți afla și voi, oricum este ceva legat de cuvântul mistic: Jump Jet!

## Grrrr... aphics

Engine-ul se mișcă destul de fluid, fără întreruperi, doar că se mai întâmplă să vezi niște texturi care o iau razna, dar de dragul jocului sunt dispus să trec și peste acest mic inconvenient. Sângele care sare din alieni cu o preafrumoasă grație este de culoare verde așa cum îi șade frumos unui gândac alian. *Starship Troopers* suportă accelerare 3D și poate fi aleasă o rezoluție maximă de 1280x1024, deși nu v-o recomand pentru că nu veți mai vedea aproape nimic din trupele voastre (adâncimea de culoare se poate alege și la 32 de biți). Efectele speciale sunt cu adevărat memorabile, mai ales exploziile și iluminările produse de arme și muniția în zbor. Din păcate nu pot spune același lucru și despre sunete sau speech care nu sar în evidență cu nimic, totuși, muzica din joc are și ea momentele ei în care un marș „he-roic" te motivează să stârpești semința „gândăcioasă"!

## Păcatul primordial

Deși camera poate fi rotită, apropiată și depărtată am constatat că, uneori, își găsea o poziție imposibilă astfel că în multe cazuri vederea mi-era blocată de câte o bucată din teren. Va trebui să rotiți de multe ori camera pentru a vedea dacă nu sunteți „vizitați" pe la spate de câțiva inamici, motiv pentru care în majoritatea misiunilor am folosit opțiunea de grupare în cerc (locotenentul este în mijloc și astfel se va folosi de subalternii săi ca să formeze un zid în jurul său).

Marea lui bubă este lipsa totală a multiplayer-ului, având în vedere că în ziua de astăzi orice joc mai necăjit are o opțiune de „multi ". Acest fapt nu poate decât să tragă în jos la nota finală a acestui joc (motiv pentru care voi pune la notă multiplayer ci nu stroyline, așa cum facem la redacție dacă un joc nu suportă acest mod).



Plimbare romantică sub clar de lună.



Câteva din insecticidele folosite în joc.

Încă un neajuns major este acela că în timpul misiunilor nu se poate salva, campania fiind salvată doar după terminarea cu succes a fiecărei misiuni iar în momentul în care locotenentul (eroul vostru) moare misiu-



Au! Mi-am ars adidașii.

nea se sfârșește. Puteți folosi opțiunea „retry mission" și o veți lua de la capăt sau „continue" dar nu veți mai primi punctele de upgrade despre care vorbeam mai devreme! Și dacă tot am adus vorba de misiuni, totul tinde să devină repetitiv și plictisitor, unele misiuni lungindu-se prea mult, parcă exact calculate ca jucătorul, din plictiseală (dacă nu din altceva) să facă o mică greșeală și să-i moară vreun compatriot, rezultatul inevitabil fiind „restart mission".

Nu știu care a fost bolnavul din firmă dar mi se pare o mare greșeală introducerea armei atomice în acest joc. Dacă vreți finețe și tactică, impuneți-vă să nu folosiți lansatorul atomic, altfel riscați să stricați toată plăcerea jocului. Arma este prea puternică, consumă foarte multă muniție dar efectul ei este devastator, inclusiv pentru oamenii voștri, așa că este bine ca această armă să o folosiți de la distanța maximă la care ea poate trage. Probabil că mulți vă veți întreba: „La ce-mi trebuie mie trupeții ăștia când am un *Dark Reign 2* care face mai mult decât jocul acesta?" Poate da, poate nu, zic eu – fiind un fan SF înrăit! Măcar pentru muzică (dacă nu pentru efectele grafice deosebite) merită aruncată o privire asupra acestui titlu, și, poate vă va prinde și pe voi așa cum m-a prins pe mine! În fine, producătorii au promis un add-on iar eu îl aștept cu nerăbdare pentru că abia aștept să mai descind încă o dată pe Klendathu!

*Cu alte cuvinte ... „Die BUGS, die!"*

suprafața planetei Klendathu
01 ianuarie 2372
**1st Lieutenant K'shu**
(xp: 48950, grade: 34, bugs killed: 2487 - still counting!)

**DATE TEHNICE**

| | |
|---|---|
| **Gen:** | RTS |
| **Producător:** | Blue Tongue Software |
| **Distribuitor:** | Microprose/Hasbro |
| **Ofertant:** | Monosit Comimpex |
| Tel.: 01-3302375 | Fax: 01-3306351 |
| **Sistem recomandat:** | |
| P III 450 MHz, 128 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Nu |

**NOTA LEVEL REVIEW 77**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafică: | 17/20 | Feeling: | 16/20 |
| Sunet: | 11/15 | Multiplayer: | 00/05 |
| Gameplay: | 24/30 | Impresie: | 09/10 |




## Se caută manager. Condiții de angajare: mult timp liber la dispoziție...

Zborul a fost unul dintre cele mai frumoase vise ale omului... Mulți își doresc să zboare măcar o dată în viață, puțini însă reușesc. Iar cei care nu reușesc îi ajută pe alții să o facă. Cum? Așezându-se frumos în scaunul de manager al unei companii aeriene pusă la dispoziția noastră de **Spelbound Software**, o micuță firmă germană specializată în producerea de jocuri mici și cool.

### O zi la birou

... începe întotdeauna cu prezentarea raportului către „da big boss", în acest caz managerul aeroportului, cel care a avut imensa naivitate de a vă permite să vă desfășurați activitatea pe teritoriul lui. Mare grijă însă, că la fel vor face și ceilalți trei concurenți virtuali, iar „the boss" va avea grijă ca la sfârșit să aprecieze doar pe cel care a îndeplinit primul sarcinile atribuite. Odată scăpat cu bine din biroul Nr. 1 te îndrepți grăbit către cămăruța pe care ți-au rezervat-o și îți începi rutina zilnică.

Nu-i de mirare că la un moment dat îți vei angaja un „fitness manager", la cât alergi prin aeroportul ăla trebuie într-adevăr să fii



Un om foarte ocupat... pentru cine crede.

într-o formă foarte bună. Fuga repede până la cele două agenții de turism să vezi ce comenzi de transport există (dacă ai angajat



Piese de schimb... ieftin, neamule!

un „command advisor", acesta ți le va și indica pe cele mai bănoase), odată acceptate câteva, fuga înapoi la birou să-ți aranjezi orarul de zbor al avioanelor. Prea multe comenzi? Nu-i nimic, aeroportul are și un muzeu aviatic de unde poți cumpăra avioane prăfuite. Le bagi repede în service, și, cât ai zice pește, mecanicii (adevărați vrăjitori) îți vor readuce aparatul în cea mai bună stare. Din nou fuga la birou să așezi și avioanele noi pe grafic, dar ups, am uitat că avioanele au nevoie și de personal. Iar îți pui adidașii în picioare și alergi cu voioșie către departamentul de resurse umane pentru a-ți angaja piloți și stewardese.

Mai au avioanele nevoie de ceva? Da... de kerosen, să zboare. Aeroportul este și casa unui mic întreprinzător arab care importă kerosen și cisterne în cantități imense, și cine știe ce altceva. Dacă activitățile importante s-au încheiat momentan, îți poți permite luxul de a verifica un pic starea avioanelor tale și de a mai îmbunătăți ceva pe ici pe colo. Să înlocuiești carnea de la hamburgeri, să oferi sisteme de salvare mai sigure etc. Toată munca asta mai cere și o grămadă de bani pe deasupra, bani pe care îi poți împrumuta de la bancă sau îi poți smulge din buzunarele pasagerilor. Numai din cele câteva comenzi rătăcite de care faci rost de la agenții nu vei putea supraviețui. Îți trebuie ceva mult mai consistent și constant, de aceea se pot închiria trasee pe care să le exploatezi la maxim. Faci un adevărat du-te-vino cu avioanele tale pe cele câteva trasee pe care ai reușit să le închiriezi. Și acum e momentul să stingi lumina, să-ți iei pardesiul din cuier și să te îndrepți liniștit spre casă, mulțumit că ai avut o zi productivă la muncă și mort de oboseală de la toată tevatura, pe care o vei lua de la capăt a doua zi dis de dimineață.

### O zi la birou

... începe întotdeauna cu prezentarea raportului către „da big boss", în acest caz managerul aeroportului, cel care a avut imensa naivitate de a vă permite să vă desfășurați activitatea pe teritoriul lui. Mare grijă însă, că la fel vor face și ceilalți trei concurenți virtuali, iar „the boss" va avea grijă ca la sfârșit să aprecieze doar pe cel care a îndeplinit primul sarcinile atribuite. Odată scăpat cu bine din biroul Nr. 1 te îndrepți grăbit către cămăruța pe care ți-au rezervat-o și îți începi rutina zilnică.

Nu-i de mirare că la un moment dat îți vei angaja un „fitness manager", la cât alergi prin aeroportul...

### O zi la birou

... începe întotdeauna cu prezentarea raportului către „da big boss", în acest caz managerul aeroportului, cel care a avut imensa naivitate de a vă permite să vă desfășurați activitatea pe teritoriul lui. Mare grijă însă, că la fel vor face și ceilalți trei concurenți virtuali, iar „the boss" va avea grijă ca la sfârșit să aprecieze doar pe cel care a îndeplinit ...

Claude

**DATE TEHNICE**

| | |
|---|---|
| Gen: | Manager |
| Producător: | Spelbound Software |
| Distribuitor: | Spelbound Software |
| Sistem recomandat: | P 200 MHz, 32 MB RAM |
| Accelerare 3D: | Nu |
| Multiplayer: | Nu |

**NOTA LEVEL REVIEW 80**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafică: | 16/20 | Feeling: | 19/20 |
| Sunet: | 10/15 | Storyline: | 03/05 |
| Gameplay: | 24/30 | Impresie: | 07/10 |

# Red Alert 2




**Votați Alarma Roșie și Aliații Albaștri pentru o lume mai bună. Este necesar carnetul de alegător gameristic și noțiuni de bază într-ale RTS-urilor.**

A fost odată, nu de mult... ci pe când eram eu mic, prea mic pentru a mai ține minte, era așadar un război, rece ca focul, cu subtilități și îmbârligături de nu le deslușea nimeni, cu două tabere mari cât America și Eurasia. Și o tabără era bună și albastră și cealaltă era rea și roșie având pe deasupra ș-un ciocan ș-o secere ca logo. În cele din urmă, războiul rece se dovedi imposibil de ațâțat și prea scump pentru a mai fi continuat, motiv pentru care a fost scos de pe rol.

În locu-i... o lume mai bună. La nu mult timp după aste întâmplări istorice se trezi una companie jocuri de pe meleaguri mai bune să zgândăre trecutul și să scoată și un profit pe seama-i.

Așa se născu pruncul de *Command & Conquer: Red Alert*. Și el fu lansat pe piață taman în sezon de sărbători când tot poporul cumpără ca apucatul câte cinci exemplare din fiecare joc să fie sigur că-l are. Și fu succes mare cu laude și aprecieri, poate chiar șampanie în culise. Mai trecu ceva vreme însă și respectiva casă de jocuri, și anume **Westwood**, fu cumpărată de **Electronic Arts**. Lumea mai evoluă, viitorul se mai apropie cu o zi, motiv pentru care se simțea nevoia de o reactualizare a succesului. Motiv pentru care se concepu urmașul lui *Red Alert* pre numele lui *Red Alert al 2-lea*.



Bătălie navală.



## De ce? Pentru cine? Ce?

Am luat jocul. Am instalat jocul. Am jucat jocul. Am dezinstalat jocul. M-am gândit. M-am scărpinat în vârful capului. Am început să scriu. M-am decis s-o iau pe puncte.

Avem, dragi cititori de-a face cu un joc de strategie real-time, asta așa, pentru cei care s-au născut ieri, dar nu și orice fel de strategie, ci una care vine de la o casă de jocuri care a lansat *Dune* și *Command & Conquer*, titluri care la vremea lor făceau istorie. Motiv pentru care, înainte de a sări cu apelative la producția de față, trebuie să ne gândim bine. De ce? Pentru că, am impresia că ceva undeva nu funcționează bine. S-a renunțat la seriozitatea jocului, s-a renunțat la conceptul de evoluție și adaptare la piață. Se bate apa-n piuă. Dacă stăm să ne gândim însă, ne dăm seama că probabil jocul se adresează unei anume categorii de vârstă, și anume celor care au vârsta pe care o aveam și noi când apărea originalul și inovativul *Red Alert*. Adică unor puștani. Dacă este așa, atunci jocul este sublim. Vom face un compromis. Vom fi aspri, dar și blânzi în același timp, din considerente deja amintite.

Povestea jocului nu mai are nevoie de detalieri, comunismul amenință lumea, aliații se luptă împotriva lui. Război în toată regula. Pe fundalul acestei povești producătorii refac decorurile din jocul original. Avem același sistem de iluminare colorată din *Tiberian Sun*, avem același tip de hartă, același tip de gameplay. Pe scurt, *Red Alert 2* nu este nimic mai mult decât un *Tiberian Sun* cu skin de *Red Alert*.




Oops - l-a curentat!




O bază albastră construită cu multă sudoare.



Aici e războl şi ăstora le arde de plajă.



E cam singurel omuleţul meu cel roşu!

## Cu toate acestea...

Trebuie să mărturisesc că, o dată instalat jocul, cel mai greu lucru este să-l porneşti şi să te apuci să-l joci. Simţi o oarecare lene şi lipsă de chef să te apuci de joc. Hai să zicem că-l porneşti. Meniurile sunt şi ele cum sunt... puţin animate, dar nu tocmai spectaculoase. Îţi alegi tabăra aliaţilor sau comuniştilor. Şi începe jocul. Aici vechea poveste. Clădiri, unităţi apărare atac. Simplu. Termini o misiune treci la următoarea. S-a renunţat la posibilitatea de a alege următoarea luptă. Deci povestea este lineară. Mai vezi o hartă a lumii cu ţărişoare ale aliaţilor sau ale comuniştilor. Nişte filme şi treci la următoarea misiune. Decorurile, unităţile, clădirile arată bine. Totul este făcut în mici detalii, unităţile se mişcă natural, sistemul de path-finding este bun. Cu toate acestea totul pare desenat. Totul este ca un desen animat de la televizor. Poate că este prea multă culoare şi astfel lipseşte consistenţa unei atmosfere de război. Totul pare prea vesel şi nevinovat. Partea care mi-a plăcut cel mai mult a fost că ai ocazia să dai lupte prin marile oraşe din America şi din lume. Astfel că dai de muzee şi clădiri celebre pe care le poţi fie distruge fie repara sau proteja. Ce mai îmi place este că poţi baricada unităţi în clădiri. Partea proastă este că inamicul rămâne cam cu buzele umflate la o fază din asta. De ce? Păi, simplu. Soldaţii costă puţin şi se pot produce repede. Faci 10 cât ai clipi şi îi bagi într-un bloc (se vede cum se baricadează – apar tot felul de saci de jur împrejur şi geamurile sunt baricadate cu lemne, asta, personal, îmi place). Faza este că un astfel de bloc, dacă eşti norocos să-l ai pe lângă bază, îl poţi transforma într-un fel de turelă de apărare pentru că nu mai răzbate nimic pe lângă el. Iar calculatorul este prost şi nu prea trage în bloc să-l distrugă. Şi chiar dacă blocul se avariază, poţi avea un inginer lângă el, mai retras de linia de foc şi să-l pui când e nevoie să repare clădirea.



O bază roşie construită cu la fel de multă sudoare.

Ce mai este nou? Au apărut nişte IFV-uri care-şi modifică utilitatea în funcţie de cine e înăuntru. Dacă pui un soldat (G.I.) devine un tănculeţ cu mitralieră, dacă pui un inginer devine o unitate care poate repara tancuri pe teren.

Avantajele sunt evidente, viteză de deplasare şi armură mai bună. În rest, mai beneficiaţi de elicoptere de transport, de vehicul pe pernă de aer (care se mişcă încet ca naiba), lansatoare de rachete, avioane de luptă, portavioane de vreo două feluri, vechii căţeluşi efectivi împotriva spionilor etc.

Desigur, au rămas şi vechile unităţi speciale de genul Tanyei, şi alte şmecherii noi pe care nu vreau să vi le dezvălui, nu de alta, dar măcar atâta surpriză să aveţi şi voi.



Kabooom!

## În concluzie

Dacă te decizi să porneşti jocul, probabil că nu-l vei mai închide până când nu-l termini. Nu durează prea mult, iar misiunile curg binişor de la una la alta. Cu gândul „hai să termin şi misiunea asta şi mă duc să mănânc", nu va fi prea greu să terminaţi jocul. Controlul unităţilor se face uşor, însă putea să fie şi mai uşor. De exemplu selectarea tuturor unităţilor de acelaşi fel de pe ecran nu se face prin dublu clic ca în *Starcraft*. Pentru „deployed mode" trebuie să apeşi un buton în plus, când din nou se putea face printr-un dublu clic. Construcţia unităţilor lasă de dorit. Doar un tanc pe rând şi nu mai multe deodată. Dar acestea nu sunt elemente esenţiale pentru joc. Modul multiplayer este bunicel şi dacă ai net acasă poţi juca cu oricine.

Oricum, merită jucat măcar o dată... aşa... până te duci să mănânci.

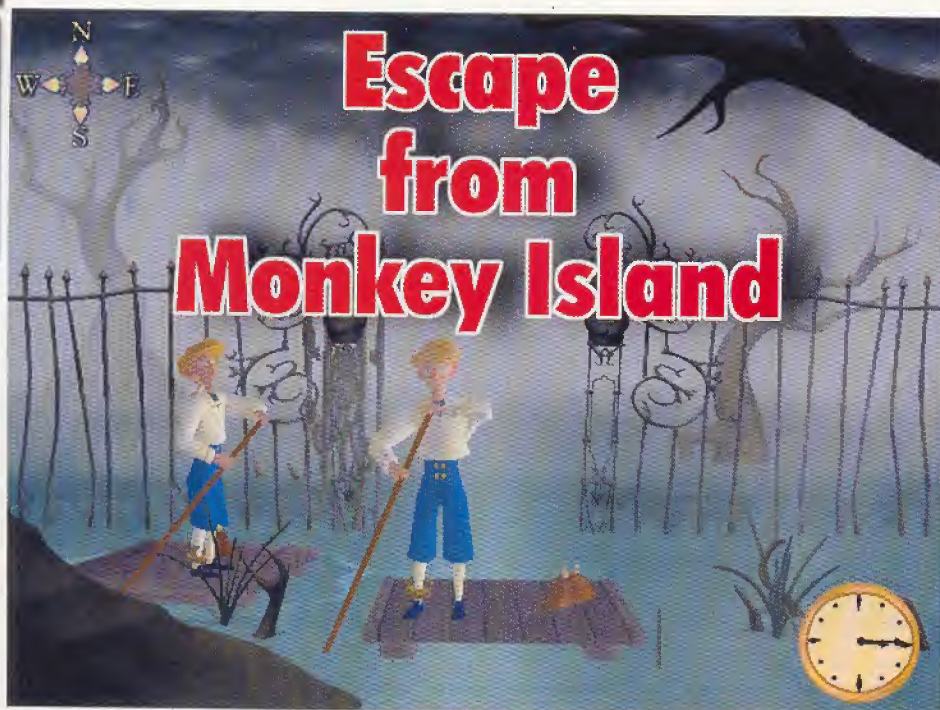
ThE_eNd

**DATE TEHNICE**

| | |
|---|---|
| **Gen:** | RTS |
| **Producător:** | Westwood |
| **Distribuitor:** | Electronic Arts |
| **Ofertant:** | Best Distribution |
| Tel.: 01-3455505 | Fax: 01-3455506 |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 350 MHz 32 Mb RAM | |
| **Accelerare 3D:** Nu | **Multiplayer:** Da |

**NOTA LEVEL REVIEW 77**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | 17/20 | **Feeling:** | 13/20 |
| **Sunet:** | 11/15 | **Multiplayer:** | 03/05 |
| **Gameplay:** | 26/30 | **Impresie:** | 07/10 |




# Escape from Monkey Island

## O rază de soare caraibean într-o Românie înghețată

A fost o perioadă când **Lucas Arts** era unul din producătorii de jocuri aflat pe buzele tuturor. De ce? Datorită unor jocuri ca *The Day of the Tentacle* sau *Monkey Island*. În lunga sa istorie, **Lucas Arts** a realizat nenumărate quest-uri (adventure-uri cum sunt numite mai nou), *Grim Fandango, Full Throttle,* însă cele mai dragi publicului au fost tot acelea care prin replicile bizare, grafică de looney toones și un umor acerb au reușit să ne facă să râdem în hohote în nopțile reci și singuratice ale copilăriei noastre.

Ultimul adventure venit de la celebra casă de producție, *Grim Fandango,* a fost printre primele care au introdus 3D-ul în acest univers. Engine-ul acestuia a fost șlefuit bine de tot și a fost folosit pentru a da viață uneia dintre cele mai consacrate și iubite serii de jocuri, *Monkey Island.* Vestea realizării unui nou joc *Monkey Island* a stârnit adevărate furtuni de simpatii în rândul gamerilor, în timp ce decizia de a-l implementa într-un mediu 3D a stârnit controverse acerbe privind oportunitatea unei astfel de mutări. Ei bine, *Escape from Monkey Island*, cel de-al patrulea joc al seriei și primul realizat în întregime cu ajutorul unui engine 3D, a apărut pe piață și se pare că a reușit să alunge și ultimele îndoieli în ceea ce privește alegerea producătorilor.

## Aye, matey

În *Escape from Monkey Island*, Guybrush Threepwood își face reîntoarcerea grațioasă după o lună de miere prelungită alături de proaspăta lui soție, Elaine. Nu numai că drumul de întoarcere nu a fost lipsit de peripeții, dar când, în sfârșit, au pus piciorul pe țărm, au constatat cu stupoare că Elaine, guvernatorul insulei, a fost declarată moartă, proprietățile lor erau pe cale să fie distruse, iar pentru postul de guvernator rămas acum vacant se găsise deja un pretendent. Charles L. Charles, secondat de un ambițios și necruțător om de afaceri australian, încerca să preia puterea în paradisul piraților caraibieni și deși pe față era numai lapte și miere intenționa de fapt să-l distrugă. Dacă nu v-ați dat seama că sub masca abilului politician care era Charles L. Charles se ascundea de fapt infamul LeChuck, nu-i nimic, v-am spus eu acum! Drumurile celor doi însurăței se vor despărți, Elaine va încerca să-și recâștige poziția pierdută sau măcar să tragă de timp, în vreme ce Guybrush va face ceea ce știe mai bine, adică „să piardă timpul în călătorii stupide pe mare", ca să o citez întocmai pe consoarta lui.

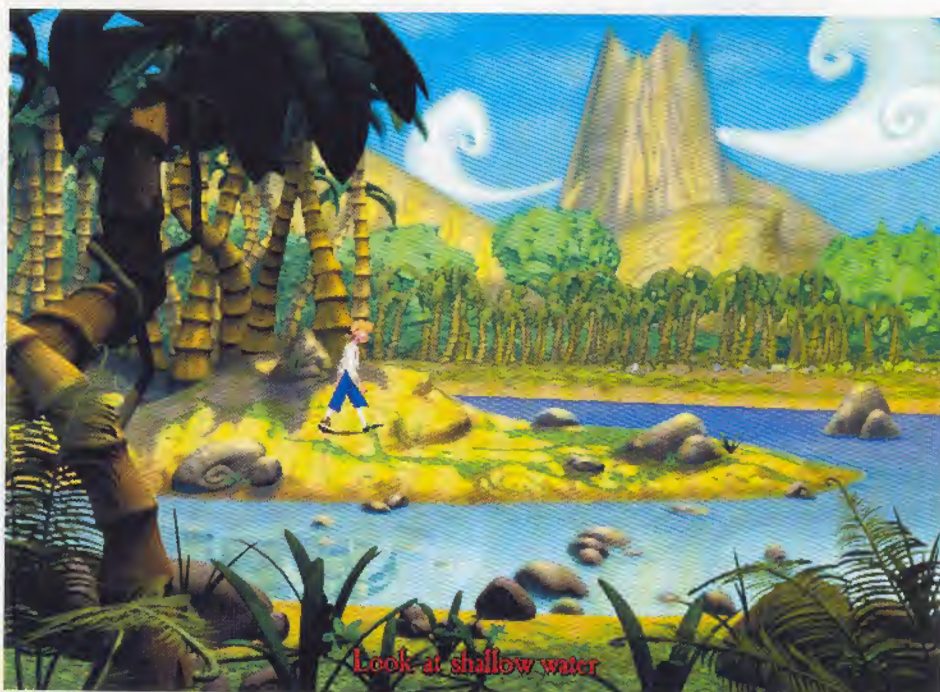
De la început și până la sfârșit, jocul ne va purta prin peisajul pitoresc al insulelor piraților, așa decăzute cum le știm, dar care în urma acțiunilor agresive ale secundului lui LeChuck vor suferi transformări neașteptate. Personaje vechi (Carla, Ottis, bătrâna vrăjitoare voodoo, Murray) și noi (Ozzie Mandrill, Pegnose Pete) se vor perinda, vor trăi și se vor întrece în replici tăioase și pline de haz.

## Humor

Trăsătura esențială a jocurilor *Monkey Island* a fost dintotdeauna umorul. Fie că provenea de pe urma replicilor hilare pe care




și le împărțeau cu dărnicie personajele, fie din situațiile stupide în care se ajungea, fie din soluțiile, tot haioase, ale problemelor,








*Monkey Island* reușea întotdeauna să ne facă să râdem cu gura până la urechi. *Escape from Monkey Island* se bucură la rândul lui de o doză masivă de umor provenit fie din realizarea personajelor (3D-ul nu a reușit deloc să înlăture aerul mucalit al acestora), fie din replici pline de savoare. Multe din glume sunt absolut geniale, reușind să-mi smulgă lacrimi de râs, altele se nasc din trimiteri la întâmplări savuroase din versiunile anterioare (lucruri care vor lăsa probabil un pic perplecși pe cei care joacă pentru prima dată un *Monkey Island*), altele izvorăsc din întâmplări stupide (cum este „rațo-fobia" lui Pegnose Pete). Cele mai reușite glume mi s-au părut cele în care personajele făceau referire la elemente care nu se potrivesc deloc cu decorul piraterese al poveștii (mașini de lux, **Lucas Arts**, tehnologii superavansate).

Puzzle-urile, alături de umor, sunt unul din elementele cheie și pot spune că se achită cu succes de această sarcină. E adevărat că mai există unele lipsite de orice logică, care chiar și după ce le-ai dus la capăt (mai




mult din noroc) stai și te întrebi ce coșmaruri o fi avut cel care le-a conceput. Însă, în general, sunt intuitive, haioase și mai ales variate. Deși se bazează în continuare pe sistemul „culege obiectul și folosește-l la locul potrivit" reușesc să se mențină atractive și interesante. Nu lipsesc nici momente frustrante, ca plimbarea plin mlaștină când la fiecare 3 secunde trebuie să scoți harta din inventory pentru a vedea drumul, iar apoi să o pui deoparte pentru a continua vâslitul. Cum în ultima perioadă producătorii au tot mai des tendința de a amesteca genurile, **Lucas Arts** a introdus în *Escape from Monkey Island* și câteva secvențe mai action cum sunt întrecerile de insulte (cu sabia sau skandenberg) și nu în ultimul rând *Monkey Kombat*, o parodie foarte interersantă a lui *Mortal Kombat*, doar că acum combinațiile fatale nu mai sunt alcătuite din stânga, dreapta, sus, pumni, ci din „eek, ook, aak".

*Escape from Monkey Island*, joc conceput pentru tastatură (mouse-ul este trimis în vacanță), lasă din păcate de dorit la capitolul control. Personajul se mișcă relativ încet, din această cauză mulți vor prefera să alerge cu el. În aceste momente însă controlul asupra acestuia devine defectuos trezindu-te cu el alergând în direcții total aiurea decât cea dorită, iar, în plus, dacă ai ghinionul să nimerești într-un loc unde camera va avea o vedere „stratosferică", personajul devine atât de mic încât îți este aproape imposibil să-ți dai seama în ce direcție stă cu fața.



În concluzie, *Escape from Monkey Island* este un nou joc de colecție recomandat tuturor fanilor genului. Iar pentru cei care nu au mai avut încă ocazia să intre în pielea tânărului Guybrush, îi sfătuiesc să joace mai întâi măcar una din versiunile anterioare și apoi să o încerce și pe acesta.

Nu vreau să închei înainte de a aduce o ultimă laudă jocului: vocile personajelor sunt absolut geniale, interpretarea actorilor care și-au împrumutat vocile fiind demnă de toată lauda.

Claude

## DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Adventure |
| **Producător:** | Lucas Arts |
| **Distribuitor:** | Activision |
| **Ofertant:** | Best Distribution |
| Tel.: 01-3455505 | Fax: 01-3455506 |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 300 MHz, 32 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Nu |

## NOTA LEVEL REVIEW 88

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grafică:** | **18/20** | **Feeling:** | **17/20** |
| **Sunet:** | **15/15** | **Storyline:** | **04/05** |
| **Gameplay:** | **26/30** | **Impresie:** | **08/10** |

# Tony Hawk's Pro Skater 2

**Tu ești un mare skate-boarder, care vrea să facă toate traseele posibile și imposibile. Și te ții de chestia asta pe tot parcursul jocului.**

La început îți alegi și tu bineînțeles un personaj după cum te satisface pe tine mai bine: tip, tipă, tatuat, netatuată... adică exact cum te vezi tu pe tine în fantasmele tale cele mai ascunse. După care treci la sărit, rotit, alunecat și, normal... bușit.

Ăsta chiar că e punctul forte al jocului. Să vezi cum poți să dai cu fața de asfalt, cum îți sare sângele în toate direcțiile și să te mai și ridici... HĂ!!! Să încerci să faci un salt mortal cu triplu șurub și jumătate înapoi cu răsucire la 360° pă dreapta, și să vezi cum Bruz-Li ăsta al tău cade spectaculos în cap, își sucește gâtu' și picioarele îi ajung în locul mâinilor îți face să îți crească pipota în tine ca la măgar, și în momentul imediat următor să îți vină să mori când vezi ce scor gigantic ai putut să pierzi. Da, pentru că în timp ce tu încerci să faci o anumită schemă prin aer, pe pereți sau pe bară, în josul ecranului îți vezi punctajul pe care îl vei primi, sau pe care îl vei pierde. În aceste măiestre cascadorii te ajută foarte mult și tastele în care te vei pierde rapid în prima jumate de oră de joc. Dar când vezi că prietenu' tău de la care ai jocul, și care prieten îl joacă de o săptămână și ceva, râde de tine și cu... toți dinții, te superi și te iei de treabă, ca în zilele




**Un punctaj demn de un meseriaș.**

ce urmează să se minuneze de ce a putut să iasă din tine.

## Muzică și altele...

O bilă roșie foarte mare pentru joc este muzica. Ce senzație de rebel ai când îți vezi caracterul la bustu' gol, plin de tatuaje, cu o bască de formă ciudată în cap, că dă cu




**Dacă pic acuma, om mă fac.**

capu' de asfalt pe ritm de Rage Against The Machine. Bine, aici există un pic de bug, dar care nu te va deranja prea mult, una pentru că nu vei prea fi atent prea mult la muzică decât dacă ai făcut traseul de 5 ori, doi pentru că este infim. Acest bug constă în faptul că... mai sare discul, și trece de la o notă consonantă la una discordantă. Nici eu nu știu ce am spus da' sună bine, nu?!

Ah! Și mai are un bug. Cam treci prin bare, ziduri sau tomberoane în cazul în care contactul tău cu ele nu este prea consistent. Și asta nu ar fi ceva dacă nu ai vedea jumate de picior cum se translatează de partea cealaltă a unei trepte. De obicei, acest lucru se întâmplă când ți-a zburat placa de sub tine și încerci să îți dai seama de ce le place așa de mult șerpilor să se târască pe jos.

Altă chestie meseriașă este faptul că nu ești numa' tu prin parc sau pe stradă sau oriunde altundeva. Când ai crezut și tu că ai reușit în sfârșit să sari de pe o parte pe cealaltă a unui trotuar cu o bordură de 1,5 m și o alonjă de alți 5, apare un School Bus ce are alte planuri decât să se uite după besmetici ce se iau la întrecere cu firele de telegraf. Și tu în timp ce te uiți mirat la tipu' tău cum de mai are tupeu' să se ridice de pe jos după o așa coliziune, scorul tău de câteva mii sau chiar zeci de mii bune se duce pe apa sâmbetei. Și te zgârii pe ochii. Nu de alta, dar una din cerințele nivelului este să faci un sick score de 250.000 puncte. Și, credeți-mă, nu e ușor ca în 2 minute să faceți așa ceva când punctajul pentru o schemă normală de zi cu zi este în jur de 200-300, sau hai acolo o mie. Măcar s-au gândit ca să nu ne streseze prea mult, să nu ceară 100% procentaj (adică să faci toate chestiile ce vor ei să le faci) ca să treci la următorul nivel. Pentru cei ce au jucat Driver, modul de executare a ceea ce trebuie să faci este identic cu testul ce l-ați dat ca să vă primească în gașca lor; sistem bifat ce ai făcut în timpul acordat.

O chestie ce mi-ar fi plăcut să fie în joc, este un mod în care să poți într-adevăr să-ți rupi gâtul când te pocnești de toți pereții. Ia gândiți-vă cum ar fi o competiție în care cu adevărat să ți se rupă piciorul când dai cu el de asfalt. Să-l vezi pe Gicuță ăla al tău cum încearcă să se țină de board cu un singur picior și să mai și sară pe o bară sau pe un perete cu grip și rotire, și cum tu îl vezi din spate, să-i observi niște belituri sângerânde pe dosul său mult încercat.

## Așa că...

Chiar cu această lipsă, jocul e super și merită cel puțin văzut că apoi sigur vă prinde și îl veți vrea. Grafică bună, sunet excelent, jucabilitate maximă și mai ales frustrare la greu, dar și satisfacție maximă când într-un final ai reușit să faci tot ce-ți cere la început. Faceți rost de el și jucați-l, merită!

Miahi

### DATE TEHNICE

| | |
|---|---|
| **Gen:** | Simulator de skateboard |
| **Producător:** | Neversoft Ent. |
| **Distribuitor:** | Activision |
| **Ofertant:** | Best Distribution |
| Tel.: 01-3455505 | Fax: 01-3455506 |
| **Sistem recomandat:** | |
| P II 350 MHz, 32 MB RAM | |
| **Accelerare 3D:** Da | **Multiplayer:** Da |

### NOTA LEVEL REVIEW 87

| | | | |
|---|---|---|---|
| Grafică: | 16/20 | Feeling: | 18/20 |
| Sunet: | 13/15 | Multiplayer: | 04/05 |
| Gameplay: | 27/30 | Impresie: | 09/10 |

## talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ **DA,** doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

❑ 6 luni, la prețul de 180.000 lei
❑ 1 an, la prețul de 360.000 lei

plătești 9 reviste și primești 12!

**începând cu luna:** ____________

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | | | |
| Str. | | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. | |
| Loc. | | Cod | Județ | | | |
| Telefon: | | E-mail: | | | | |

Am plătit .......................... lei în data de ...........
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ..............

Am mai fost abonat, cu codul ..........

talon de abonament LEVEL 1/01

## talon de comandă

### Atenție!

**Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)**

**Nu expediem reviste ramburs!**

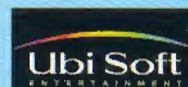
Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**.

❑ **DA,** doresc

| Revista | Preț | Bucăți | Total |
|---|---|---|---|
| CHIP Special Drivere | 40.000 lei | | |
| CHIP nr. 1-6/2000 | 20.000 lei/buc. | | |
| LEVEL nr. 1-6/2000 | 20.000 lei/buc. | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Firma: | | | | | |
| Nume, Prenume: | | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. | |
| Loc. | Cod | Județ | | | |
| Telefon: | E-mail: | | | | |



Am plătit .......................... lei în data de ........... cu ❑ mandatul poștal nr. ............

talon de comandă 1/01




# Tombola LEVEL și Ubi Soft

Începeți anul 2001 împreună cu **LEVEL** și Ubi Soft! Puteți câștiga un RPG dorit de toți: **ARCATERA**.

**1** Care dintre titlurile Ubi Soft le vor primi gratuit cei care se abonează la revista noastră pe anul 2001?

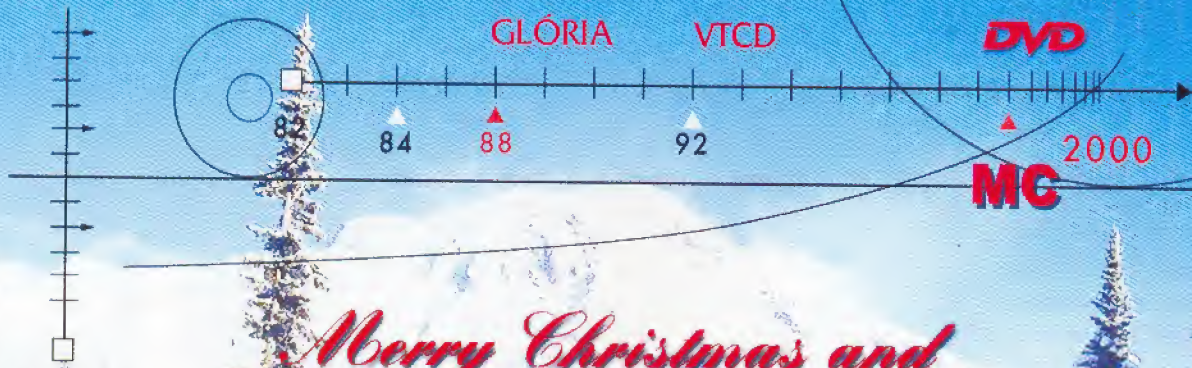
a) Rayman b) Tonic Trouble c) Speed Busters

**Tombola LEVEL și** 


**Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.**

**1** ____

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |


GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC




Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201



# Odyssey

Jurnal de bord... Pe urmele lui Ulise.

*Odyssey – The Search for Ulysses* este ultimul quest apărut de la firma franceză **Cryo Interactive**. Combinând elemente de mitologie greacă și savoarea specifică quest-urilor ce poartă semnătura producătorilor francezi, *Odyssey* este un joc pe care fanii genului nu ar trebui să îl piardă. Iar pentru cei care au ceva probleme în rezolvarea jocului, noi le venim în ajutor cu un walkthrough. Deci...

## Ruinele Troiei

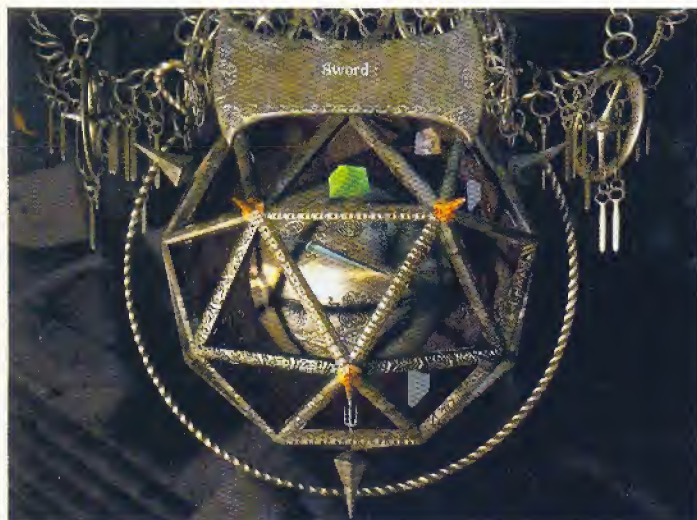
Aici trebuie să aduni informații preliminare privitoare la Ulise. Pentru aceasta trebuie să pătrunzi în tabără (culegi pătura și urmărești sclavul fără ca acesta să te detecteze). O dată ajuns în tabără, intră în casa din centru, vorbește cu cele trei personaje și ieși. Plimbă-te un pic prin preajma casei până iese și Merope. Acum intră din nou în casă, vorbește iarăși cu Nathos și acesta îți va da parola. Ieși și îndreaptă-te către porți (având parola, nu vei întâmpina dificultăți). Mergi spre dreapta până îl găsești pe fierar și vorbește cu el. La sfârșitul dialogului va apărea Mikis. Vorbește cu Mikis, iar când terminați, acesta va pleca. Urmărește-l și vei fi atacat. Când îți revii din „leșin" descoperi cadavrul lui Mikis. Du-te din nou în casa lui Nathos unde, acuzat de uciderea lui Mikis, vei fi arestat. În închisoare vorbește cu colegul de celulă, după care du-te spre coș. Întoarce-te cu spatele și ia coșul din cârligul în care era agățat. Folosește cârligul pentru a tăia funia cu care ești legat. Acum ieși pe gaura din acoperiș. Sus pune mâna pe o piatră și arunc-o în gardă pentru a o doborî. Eliberează-l pe Koppeas (celălalt prizonier și mergi din nou la Nathos acasă. În casă ia hainele soldatului și îmbracă-le, apoi ieși pe poarta principală urmat de Koppeas. Primul act se încheie aici o dată cu plecarea ta spre Insula Aeolus.

## Templul lui Aeolus

Aici trebuie să afli informații despre Hakeus și să găsești nava zburătoare. După ce Koppeas pleacă, intră în casă unde îl vei întâlni pe Hakeus și vorbește cu el. Bea poțiunea. După ce Hakeus moare, ia diamantul de pe masă și du-te la templu. În drum vei întâlni un copac din care cad petale de flori, culege petalele. Treci printre coloane, când ajungi la liane oferă petalele zeilor și atunci de partea cealaltă a coloanelor va apărea un model. Ia toate statuetele de pe model. Ia toate cele șase mozaicuri ale vânturilor pe care le găsești pe pereții din stânga și dreapta ai templului. Du-te la ușa cu vapori de apă și pune mozaicurile la baza fiecărui jet (va apărea un efect luminos de fiecare dată când ai folosit mozaicul potrivit). După ce ai așezat toate cele șase mozaicuri treci în fața ușii. Jeturile vor dispărea. Intră pe ușă în camera următoare. Pune statuia „that leads to the stranger" pe piedestalul din mijlocul camerei și o ușă se va deschide. Ia statuia înapoi și așază acum statuia „that leads to the Gods" și ieși din templu pe ușa care s-a deschis, repede ca să nu se închidă. Zbori acum spre insula devoratorilor de lotuși.

## The Land of the Lotus-Eaters

Trebuie să faci rost de un lotus astfel încât să poți vorbi cu mâncătorii de lotuși și apoi să găsești capul Gorgonului. Pentru a face poțiunea, adună semințe de lotus din iaz, ia o bucată de pânză (cloth), umple un vas cu apă de mare. Du-te în fața mașinăriei (urci pe scări, o iei la stânga și după 50 m o să o găsești), așază pânza în dreapta mașinii, apoi semințele, între ele așază vasul cu apă de mare (pe foc), folosește levierul din stânga pentru a ridica sau coborî vasul. Treci în fața vasului și apasă „space". Ia vasul gol și mergi în dreapta pentru a lua poțiunea de sub bucata de pânză. Bea poțiunea în timp ce te îndepărtezi de mașinărie. După ce ai terminat de băut poțiunea întoarce-te în

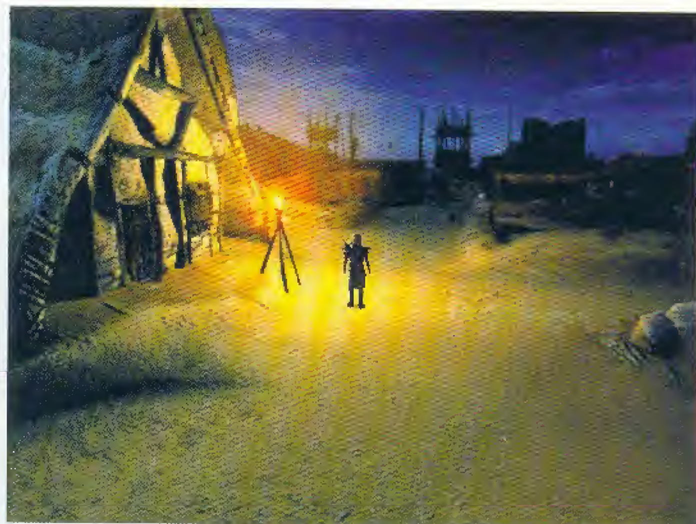



Un inventory destul de ciudat.



Aoleu! Încă 2 trepte? Mai bine mă întorc...





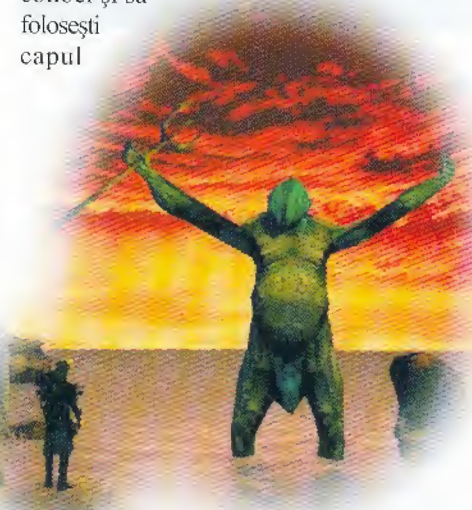
**Locațiile prin care se plimbă eroul nostru sunt cel puțin interesante.**

sens invers acelor de ceasornic și o să apară Krisis. Urmărește-l și încearcă să-l prinzi din urmă. După ce l-ai prins, întreabă-l de două ori despre lotus. În pădure, mergi drept înainte până întâlnești o bufniță, urmărește-o și aceasta te va duce direct la Athena. Te duci la ea ca să-ți dea un scut după care te întorci exact pe unde ai venit. Urmărește din nou bufnița (de două ori) după care ia-o la stânga pe sub tufe ca să ajungi la Gorgon Palace.

Lupta cu Gorgon: îndreaptă scutul către o coloană sau o statuie. Atrage Gorgonul lovind scutul cu sabia. Stai ascuns până când Gorgonul devine statuie datorită privirii oglindite din scut. Sari repede și taie-i capul înainte să-și revină. Ia capul Gorgonului și pune-l pe cea mai înaltă poziție. După ce fântâna se golește, sari în ea. Vei ieși pe plajă chiar lângă Krisis. Episodul se încheie cu Heritias mergând pe plajă spre un loc de unde un om face semne disperate. Acest om este Koppeas.

## Întoarcerea lui Koppeas

Vorbește cu Koppeas și urmează-l în coliba lui. Când vorbești cu el în colibă selectează opțiunea de dialog „Koppeas" pentru a-l determina să bea. Orice alt dialog te va duce spre „Game Over". Acum trebuie să omori Ciclopii. Ai la dispoziție două modalități. Prima ar fi să urci dealul din spatele colibei și să folosești capul



Gorgonului pentru a transforma Ciclopii în piatră când se uită la tine. A doua ar fi să iei săculețul de lângă corpul lui Koppeas și să o așezi pe statuie. Apoi iei semințele de lotus și le pui în sac. Ia statuia și ieși din colibă. O dată Ciclopii omorâți, vorbește cu Koppeas, și lasă-l să fie mâncat de un alt Ciclop. Fugi repede în spatele colibei și mergi la arbaletă, nu înainte de a lua niște muniție. Ai grijă să nu fii mâncat de Ciclopi. Pune săgeata și funia pe arbaletă. Întinde funia și așteaptă până când Ciclopul se uită la tine, atunci trage și omoară-l. Întoarce-te la nava zburătoare.

## Palace of Tests

În prima cameră fii atent la trident înainte să traversezi camera. În a doua cameră du-te la prima statuie și ascultă-i întrebarea, apoi așază-te în fața tabloului lui Theseus.

Acesta va dispărea și poți merge la a doua statuie pentru a-i asculta întrebarea, al cărei răspuns este Hera. Răspunsul pentru a treia statuie este Man. În a treia cameră vorbește cu personajul din cort selectând prima opțiune de dialog. După ce se metamorfozează transformă-l în statuie folosind capul Gorgonului. Poseidon trimite pe Merope, mâna lui dreaptă în Lamos, capitala Laestrygonianilor pentru a-i întinde o capcană lui Heritias, apoi după cum a promis îi spune acestuia că Ulise este ținut prizonier de Laestrygoniani (mâncători de oameni).



**Cursa Tarom 5K2, Boeing cu vâsle.**



**Stațiunea Mamaia, hotel Miorița.**

## The Laestrygonians

Vorbește cu cei patru negustori care te abordează la sosirea ta în port Lamos. Găsește-l pe Baros, negustorul îmbrăcat în alb, care s-a întors în cortul lui (spre stânga). Scoate-l din cort și vorbește cu el, acceptă să te ducă în palatul Laestrygonian. O dată ajuns sus, du-te spre pod (mare grijă să nu te vadă nici un Laestrygonian) Pentru a traversa podul, fie aștepți să treacă gărzile, fie îi lași să se întoarcă cu spatele și îi urmezi tiptil la o distanță sigură. Pe partea cealaltă a podului ia-o spre dreapta astfel încât Laestrygonianul din fața palatului să plece. Intră în palat. Mergi de-a lungul coridorului până dai de un Laestrygonian adormit. Întoarce-te spre dreapta de două ori, cât mai aproape de zid și cu grijă pentru a nu atinge nici o armă al cărei zgomot va trezi garda și culege scândura. Mergi spre gardă, și ia-o spre stânga până când dai de o gaură și așază scândura peste gaură pentru a crea un pod. Ascunde-te în crăpătura de lângă apă, iar după ce un Laestrygonian pleacă traversează gaura și mergi la Laestrygonianul de dedesubt. Ia-o spre stânga pentru a ajunge la sclavi. Vorbește cu sclavii și eliberează unul. Fiind luat prizonier ai două modalități de a evada. Prin bucătărie: pui șunca în fața ușii, intri în camera alăturată pentru a atrage atenția Laestrygonianului care va fi doborât de șuncă. Ia, apoi, coșul întoarce-te în cameră, mergi spre gaură și folosește coșul pentru a fugi. Sau de pe balcon unde iei craniul cu coarne și funia. Legi craniul cu funia de balcon și îl arunci... După ce evadezi, te întorci la Boros. Folosește scara ca să urci în turn, distruge hornul și întoarce-te la nava zburătoare. Acum ai un vis în care soția îți spune să treci pe la Circe.

## Meeting Circe

Intră în casă și vorbește cu Circe. Ia poțiunea. O dată transformat în porc, coboară scările și întoarce-te. Ascultă discuția dintre Merope și Circe. Când pleacă Merope, vorbește din nou cu Circe. Atenție, Merope are de gând să te ucidă și de aceea gâtuie toți porcii. Pentru a ajunge în laboratorul lui Circe trebuie să urci sus de tot pe acoperiș și să găsești o mică nișă. Intră în laborator și rupe funia care ține un sac pentru ca acesta să cadă pe scândură. Ia perna și du-te în locul în care a căzut scândura. Pune perna acolo. Mergi înapoi în laborator și roade și celelalte funii. Ia eprubeta și dă-i-o lui Circe. Ca recompensă, îți va reda înfățișarea de om și îți va mai da un trident și o formulă. Mergi înapoi la nava zburătoare. E timpul să faci o vizită în Iad.



Unde-i Styx-ul, că mi-e sete?

## Welcome to Hell

Intră în peșteră. Odată ajuns la suflete, coboară pe scări cât poți de mult. Ignoră orice ți-ar spune sufletele. Așteaptă până te strigă Koppeas. Vorbește cu el și dă-i piatra prețioasă, după care urmează-l. Du-te la Charon și dă-i toate obiectele tale mai puțin tridentul și formula. Pe cealaltă parte a Styxului mergi cât de repede poți spre Camera Judecății. După ce ai fost judecat, du-te spre rampa care tocmai s-a coborât. În funcție de ce locul pentru care ai fost condamnat (Elysian Fields sau Asphodel Fields) mergi către episodul adecvat. Dacă ai fost condamnat pentru Tartarus, atunci primul lucru pe care trebuie să-l faci este să clarifici povestea morții lui Mikis, intrând în pielea lui. Pentru asta mergi la statuie și sari în gol. Heritias va apărea acolo unde ai căzut. Împinge-l repede în gol...

## Elysian Fields

Trebuie să găsești făina și vinul de care ai nevoie pentru a da viață formulei date de Circe. Pentru făină mergi la cuptor și întreabă fata ce are de oferit. Ea te va ruga să duci pâine sufletelor de lângă iaz în schimbul făinii. Acceptă. Ia o bucată de pâine și dă-i-o primului suflet pe care îl întâlnești în preajma iazului. Întoarce-te și ia făina. Pentru vin du-te la crama din stânga (fără să fii văzut) și ia o ploscă de vin. Mergi la râu, cântă din fluier pentru a-l chema pe Charon și mergi fie în Tartarus pentru celelalte ingrediente fie în Asphodel Fields pentru „libation".



Grafica surprinde plăcut jucătorul... câteodată.

## Tartarus

Celelalte ingrediente sunt miere, sânge și apă. Du-te la Tantal (cel întins pe podea) și ia borcanul de miere, plosca (pentru sânge) și oala (pentru apă). Mergi la Prometeu (cel cu intestinele oferite vulturilor). Ia o piatră și aruncă după vulturi pentru a-i alunga. Vorbește cu Prometeu. Pentru a-ți mulțumi îți oferă sângele lui. Umple plosca cu sânge. Du-te acum la Danae (femeile cu butoaiele de apă), când nu sunt atente umple oala cu apă. Mergi la Styx și cheamă-l pe Charon, de unde mergi spre Elesyan Fields (dacă nu ai ingredientele de acolo) sau Asphodel Fields.

## Asphodel Fields

Pentru acest episod trebuie să ai toate ingredientele. Dacă nu le ai, cheamă-l pe Charon ca să te ducă în Tartarus și Elysan Fields pentru a le obține. Dacă ai toate ingredientele, mergi la stânca de lângă râu. Pune mai întâi mierea, vinul, apa și făina pe stâncă. Recită incantația. Pune sângele jos. Folosește tridentul pentru a îndepărta sufletele. Așteaptă să apară Tiresias, vorbește cu el, lasă-l să transforme jertfele în cristale. Ia cele trei cristale și mergi la cea mai mare stâncă pe care o găsești. Urcă-te pe ea, caută locul cu cele trei semne roșii. Pune cele trei cristale în crevasele din dreptul semnelor pentru a activa cristalul de pe stâncă. Ia cristalul.

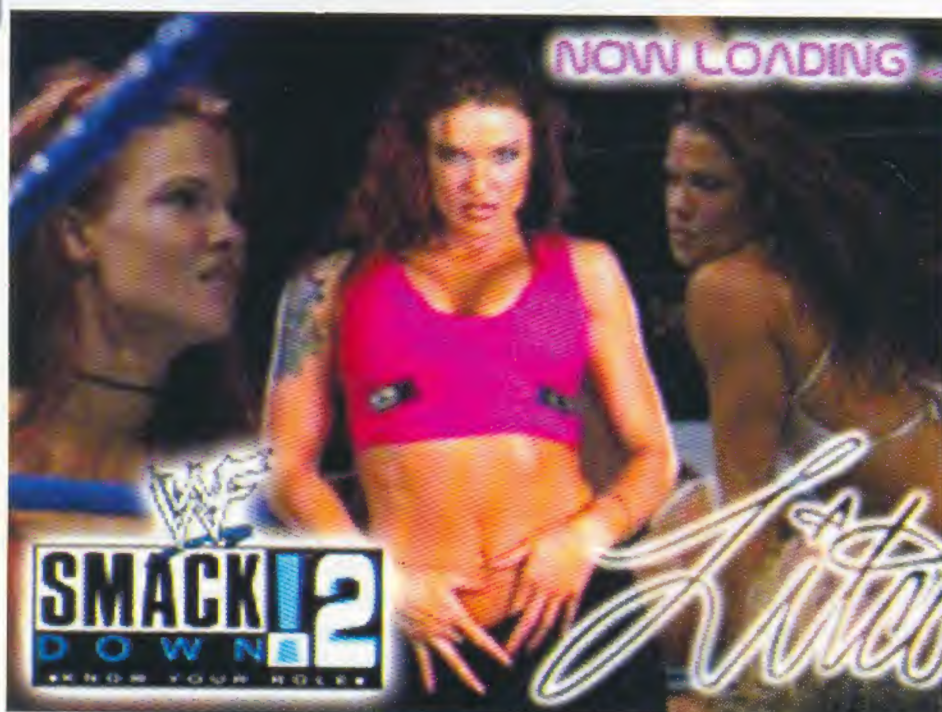
## Final Combat

Mergi spre deal. Pentru a-l învinge pe Poseidon, trebuie să alegi dintre cinci arme. Vei putea alege trei într-o anumită ordine, ordinea în care au fost alese fiind și ordinea în care vor fi folosite. La folosirea unei arme, dacă Poseidon cade în genunchi înseamnă că ai folosit armele potrivite la momentul potrivit. Dacă lovește pământul cu tridentul înseamnă că arma aleasă e bună dar nu e folosită când trebuie, iar dacă te atacă atunci arma aleasă e greșită.

THE END... Victory for Heritias. Zeus te va lăsa să te întorci în Calypso.

Herodot

# WWF Smackdown! 2: Know Your Role




## Femei „năbădăioase" şi bărbaţi musculoşi şi unşi pe trup.

Nu, nu este film erotic! În nici un caz. Este unul dintre ultimele simulatoare de wrestling care se adresează iubitorilor de console, cei care se ceartă seara cu părinţii pentru televizorul din casă. Cu toate că formularea „simulator de wrestling" dă ca nuca în perete, şi mult mai corect ar fi fost să spunem wrestling simulator sau simulator de lupte, catch sau bubuială artistică, trecem mai departe, ca şi cum nu s-ar fi întâmplat nimic.




Şi dacă de formularea occidentalo-autohtonă nu ne mai legăm, hai să ne oprim oleacă asupra doi-ului din titlu. Care poate fi scris cu „litere mari, bold, italic, undersubliniat etc.", deoarece este binemeritat. Noul titlu al seriei aduce o grămadă de noi „modele", moduri de joc (dintre care slobberknocker-ul ţine capul de afiş şi îţi şi provoacă o dublă entorsă de limbă), un aspect grafic cu schimbări notabile, astfel că fanii genului vor fi de-a dreptul încântaţi.

## Pas cu pas

Şi frumuşel, frumuşel, din aproape în aproape, avansăm, precum personalul de Piţircuneştii Mari de Sus. Am adus în discu-




ţie modurile de joc, păi hai să zăbovim oleacă asupra lor. Pe lângă cel amintit, mai putem participa la un special referee, în care arbitrii sunt mai ceva ca în Divizia A de fotbal de la noi, iron man, ladder match, hardcore any-




where fall, King of the Ring, Royal Rumble, survivor, casket match, cage and hell in a cell matches, sau table match. Dacă nu v-am impresionat cu lista asta, să ştiţi că sunteţi „rigizi". Da' eu nu mă dau bătut aşa uşor, şi poate vă impresionez cu faptul că şi ringurile pe care se vor desfăşura aceste meciuri pot fi şi ele speciale. Cel mai mult va impresiona o plută care, bineînţeles, pluteşte pe apă, şi de pe care nu ai voie să cazi. Chiar şi o bătută la vestiar poate fi interesantă. Are cineva curajul? Eu îmi aduc şi gaşca.

## RPG în ring

Ei, dragi moşului, şi acum urmează partea cea mai suculentă. Mai ţineţi voi minte ce spuneam eu la începutul acestui articol? „Femei năbădăioase". Păi, să ştiţi că nu minţeam deloc! Chiar aşa şi sunt. Să le vedeţi cum luptă ele în ring, cum se bat de la egal la egal chiar şi cu bărbaţii. Singurul lucru care le lipseşte este un: „Iar ai venit târziu, beţivule!" şuierat printre dinţi. Făcăleţ nu le trebuie, fiindcă pot folosi un scăunel, o băncuţă, un tomberon de gunoi sau un pian, care se vor găsi din abundenţă în jocul nostru. Aşadar pregătiţi-vă pentru una dintre cele mai drastice încleştări dintre sexe.

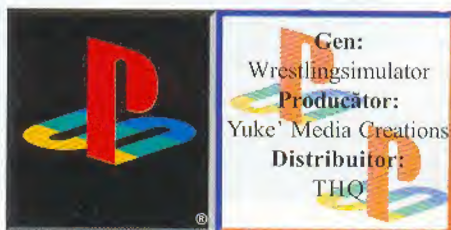
Şi pentru ca lucrurile să aibă şi un moţ,




iote că băieţii de la **Yuke's Media Creations** au introdus şi ceva elemente de „RPG", că tot e la modă.

Astfel că, pe lângă personajele cunoscute din lumea acestui sport, avem oportunitatea de a ne crea propriul nostru personaj cu care vom purcede în diferite campionate şi concursuri pentru al consacra în sportul respectiv. Acest lucru va duce la înfiriparea unei legături între gamer şi personajul său, care poate fi reţeta succesului. La fel cum reţeta succesului pentru o continuare poate da şi *WWF Smackdown! 2: Know Your Role*, cu care distribuitorul **THQ** va avea un mare succes pe piaţa jocurilor.

Dr. Pepper



**Gen:** Wrestlingsimulator
**Producător:** Yuke' Media Creations
**Distribuitor:** THQ




# Driver 2

## Unul dintre cele mai nervoase simulatoare auto din experiența mea de gamer se întoarce.

Dar deocamdată doar pe PlayStation! Și cum nerăbdarea este mama cumnatului verișoarei cumetrei din partea tatălui, adică o caracteristică de bază a gamerului când vine vorba despre titluri noi, nu am putut sta deoparte și m-am aruncat nervos pe străzile metropolelor americane, începând cu Chicago, unde lumea interlopă are de reglat niște conturi babane și un șofer bun e întotdeauna util la „cassa familiei".

## Șofer și pieton

Și am divulgat elementul cel mai spectaculos pe care cei de la **Reflections** l-au introdus în acest nou titlu al unei serii care, sper eu, ca iubitor al simulatoarelor auto și în special al *Driver*-ului, va continua cu multe alte producții, și anume faptul că șoferul cel drăcos se poate transforma într-un pieton și mai și. Vom putea interacționa cu mediul înconjurător fără nici un fel de probleme, lucru care va da o savoare deosebită jocului, transformându-l într-un *Grand Theft Auto* 3D. Putem lua orice vehicul care ne apare în cale, inclusiv celebrele school-bus-uri, putem intra în diverse clădiri, și chiar putem folosi ceva armament mai mult sau mai puțin convențional. În momentele în care ne aflăm la volan, trebuie să punem mare preț pe atenția cu care ne efectuăm misiunea. Accentul nu mai cade pe fuga din calea polițiștilor, ca în primul titlu al seriei, ci și pe urmărirea din umbră a unor vehicule ale bandelor adverse fără a atrage atenția, lucru care solicită o bună cunoaștere a regulilor



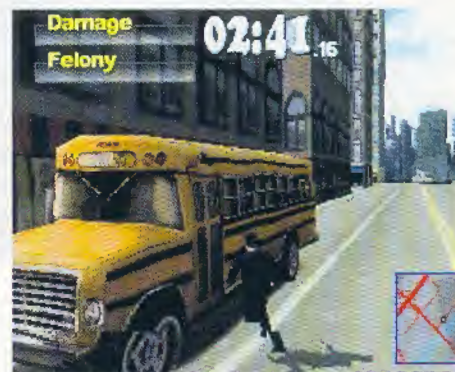

de circulație și a străzilor orașelor respective.

Și pentru că vine vorba de străzile orașului, și lumea interlopă este în floare în producția noastră, iată alte locații în care „ne vom da cu mașina": Las Vegas, Havana (Cuba) sau Rio de Janeiro (Brazilia). Dacă aici nu e mafia, atunci unde e?

Și ar mai trebui spus că respectivele orașe au fost create într-o cât mai strânsă legătură cu modelul real, astfel încât cunoscătorii să fie plăcut sensibilizați.

## Cops and the City

Una dintre cele mai îndrăgite caracteristici pe care jocul o aduce în prim plan este reprezentată, pe lângă interacțiunea cu mediul înconjurător, de modul în care acest mediu își desfășoară activitatea chiar și fără a suporta consecințele acțiunilor noastre. Exemplul cel mai edificator în acest sens este reprezentat de blocajele din trafic, mai ales cele de la intersecții, pe care le putem întâlni și care nu sunt consecința acțiunilor



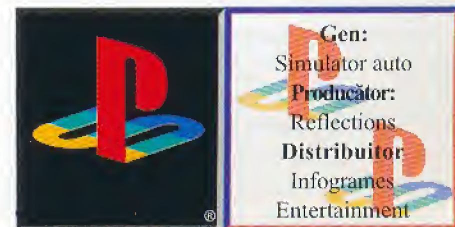

noastre, ci sunt provocate de către NPC-urile aflate la volan.

O altă deosebire față de titlul precedent al seriei este reprezentată de „inamicii" noștri. Dacă în *Driver* eram obișnuiți să fim alergați de către „blue-boys" și alte genuri de misiuni erau o binecuvântare, acum polițiștii vor fi doar o potențială piedică în calea îndeplinirii misiunilor noastre. Jocul se va axa mai mult pe conflictele dintre bande, lucru care va diversifica serios principalele tipuri de misiuni. Încă un plus pentru noul titlu al celor de la **Reflections**, care se pare că îi va sensibiliza serios pe iubitorii genului.

Dacă ei vor fi sau nu încântați de această producție, rămâne de văzut. Eu unul am fost plăcut sensibilizat de *Driver 2*.

Dr. Pepper





**Gen:**
Simulator auto
**Producător:**
Reflections
**Distribuitor:**
Infogrames Entertainment




Să nu vă mire faptul că, la numai câteva luni de la apariția articolului despre *Magix Music Maker Generation 5*, iată că mă încumet să fac un review proaspăt apărutei versiuni a șasea a acestui program. Nu îmi este teamă de a mă repeta sau de a vă plictisi vorbindu-vă tot despre *Music Maker*, pur și simplu pentru că *Music Maker Generation 6* oferă o grămadă de lucruri noi, în plus față de versiunea sa anterioară.

## Cupru și argint

La cele două sintetizatoare existente în versiunea anterioară a *Music Maker*, și anume Silver Synth și Beat Box (acesta din urmă mai degrabă o mașină de ritm decât un synth, dar așa îl prezintă producătorii...), se adaugă două noi sintetizatoare. Primul dintre acestea este din familia Silver Synth-ului, lucru indicat și de nume: Copper Synth. Acesta este prezentat ca fiind un sintetizator ce funcționează pe principiul sintezei aditive, spre deosebire de Silver Synth care este un sintetizator substractiv. Aici cred că lucrurile sunt discutabile, nu am descoperit la Copper Synth nici una din caracteristicile care diferențiază un synth substractiv de unul aditiv, cum ar fi, ia acolo, o suită de generatoare de armonice. Până la urmă, ceea ce este important este faptul că, deși folosește pentru generarea sunetului aceleași două forme de undă (dreptunghiulară și dinte-de-fierăstrău) ca și confratele său argintiu, Copper Synth sună aparte, diferit de Silver Synth, și asta în mod plăcut.

În ceea ce privește modalitățile de prelucrare a formelor de undă generate, Copper Synth este dotat cu un filtru, ce poate fi reglat din două butoane rotative atribuite frecvenței de tăiere a filtrului și rezonanței acestuia. Ca și în cazul filtrului cu care este dotat Silver Synth, nici filtrul Copper Synth-ului nu poate ajunge la auto-oscilație. Mai există un buton rotativ pentru durata decay-ului și unul pentru acordarea (tune) sintetizatorului. Pe lângă toate aceste reglaje, Copper Synth este dotat cu un step sequencer, cu ajutorul căruia se pot crea fraze muzicale de o măsură, aceasta fiind împărțită în șaisprezecimi.

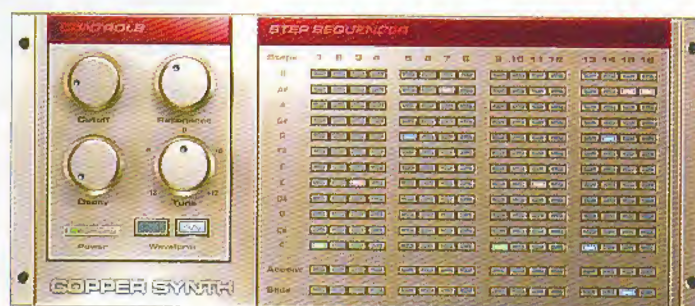
Până la urmă, nici Silver Synth nu a „scăpat" fără îmbunătățiri, fapt pentru care acum i s-a adăugat calificativul Pro în denumire. Noul Silver Synth Pro are în plus față de versiunea sa anterioară un distorsion, un delay (cu parametri de durată și feedback), și cu un reglaj de shuffle, din care putem da mai mult „groove" frazelor create cu step sequencer-ul, prin mici deplasări ale notelor față de poziția lor exactă pe bătaie. La toate acestea se adaugă un buton de volum, cu care putem regla intensitatea emisiei sonore a Silver Synth-ului.

## Drum & Bass

Cel de-al doilea nou sintetizator de care vă vorbeam face bună pereche cu Beat Box-ul, întocmai precum Copper Synth-ul și Silver Synth-ul se completează reciproc. Este vorba de o mașină virtuală de Drum & Bass, numită chiar așa: Drum & Bass Machine.

În acest caz avem de-a face cu o sculă suprinzătoare, al cărei design și idee mi se par destul de surprinzătoare (mă feresc de cuvântul „revoluționar", pentru că „The Age of Reason has arrived", și nu mă refer la Call To Power II, prietenii știu ce vreau să zic...). Așa cum era și de așteptat, Drum & Bass Machine este alcătuită din două părți, partea de bas și partea de ritm. În partea de bas, avem reprezentate două măsuri împărțite în șaisprezecimi. În căsuța fiecărei șaisprezecimi se poate pune o notă, oricare din cele 12 care alcătuiesc o gamă. Sub fiecare căsuță se află un fel de tabel cu ajutorul căruia se poate selecta octava în care va fi cântată nota respectivă. Există un interval de trei octave din care se poate alege cea dorită, independent pentru fiecare șaisprezecime în parte. Timbrele folosite pentru sunetul de bas cu care vor fi cântate notele respective pot fi alese dintr-o listă cu mai multe astfel de sunete de bas, ce acoperă mai multe stiluri.

În partea de ritm, este folosită o mașină interesantă, ce nu apelează la sample-uri de tobe tip single-shot (adică un sample ce conține o singură lovitură într-un element de percuție). Nu, în schimb, Drum & Bass Machine folosește un loop de tobe întreg, dar pe care îl poate „felia" pe note de durata unei pătrimi. Fiecare din aceste felii se poate așeza oriunde în măsură, care este, bineînțeles, împărțită în șaisprezecimi. Mai mult




Copper Synth.




Silver Synth Pro.

decât atât, interfața secțiunii Drum a Drum & Bass Machine permite și mici artificii, specifice stilului jungle & sons, cum ar fi play-ul „pe dos" al unei note, stopul subit în interiorul unui ritm sau funcția de Flam, care permite dublarea unei note, pentru obținerea rolls-urilor și a fill-in-urilor, asemănător cu funcția similară oferită de clasica mașină de ritm Roland TR-909.

## Efecte

Un mare pas înainte făcut de *Magix Music Maker Generation 6* privește efectele ce pot fi aplicate asupra materialului audio. În primul rând, efectele pot fi aplicate individual asupra unui obiect audio (adică fișier wave sau măsură muzicală creată cu sintetizatoarele software ale *Music Maker*). În versiunea anterioară, aceste efecte puteau fi aplicate numai asupra unei piste întregi; iată că acum acestea se pot aplica, cu setări diferite dacă este necesar, pe obiectele audio ce alcătuiesc pista.

În al doilea rând, dar la fel de important, a crescut mult numărul efectelor ce pot fi aplicate. Avem posibilitatea de a folosi un egalizator grafic pe 10 benzi, un compresor, un reverb, un ecou, un pitch shifter/time stretcher, un filtru și un distors (acesta din urmă utilizabil numai cu reglajul „warm", în opinia mea). Dacă în versiunea anterioară a *Music Maker* efectele erau mai puține și fără reglaje, oferind numai preseturi, iată că în a șasea generație fiecare din aceste efecte oferă multipli parametri ce pot fi accesați, altă noutate, în timp real, pentru a modifica materialul audio în timpul rulării acestuia.

Pe lângă posibilitatea folosirii efectelor pentru obiecte individuale, întreg reack-ul virtual de efecte poate fi utilizat ca „Master FX" pentru suma tuturor pistelor audio din proiectul în lucru.

Acest lucru este posibil prin accesarea unei ferestre esențiale a Music Maker-ului: Mixer. Aceasta oferă în plus față de versiunea anterioară posibilitatea aplicării pe fiecare pistă în parte a câte două efecte software prin bucle send/return, dar și a câte unui plug-in DirectX.

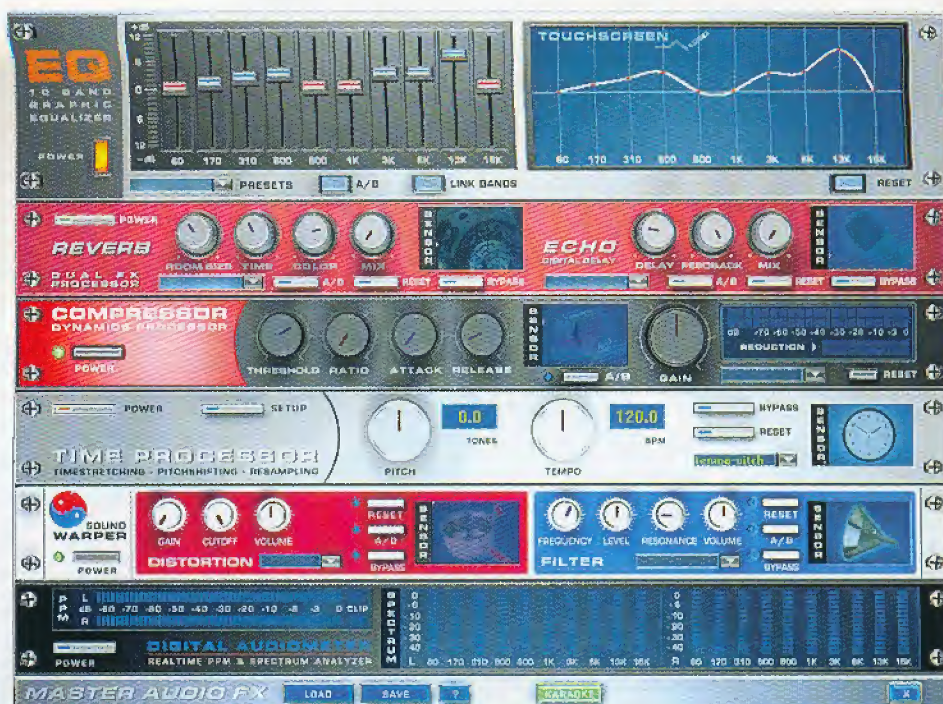
Pe lângă toate aceste efecte ce pot fi aplicate în timp real, se mai pot aplica și efecte ce nu suportă funcția de „preview". O dată, este deja cunoscutul efect gater/reordering despre care am vorbit pe larg într-unul din numerele anterioare ale revistei noastre. Apoi, mai există un efect, venit din varianta deluxe a *Music Maker*-ului, și anume un vocoder. Deși sunt foarte mulțumit de apariția vocoderului, un efect a cărui importanță este foarte mare în tot ceea ce presupune sunet electronic, îmi pare rău că, în schimb, excelentul Freehand Filter apare numai în versiunea deluxe a *Music Maker*-ului. Cum s-ar zice, este „vițăvercea" acum.

Mai sunt multe de spus despre această nouă versiune de *Magix Music Maker*, dar spațiul rubricii Multimedia mă obligă să sfârșesc aici o prezentare pe care eu o simt ca fiind entuziastă. Pentru că sunt elemente noi și pe partea de editare a materialului video ce poate însoți pistele audio. Apoi, așa cum deja ne-au obișnuit, cei de la **Magix** au pus alături de CD-ul cu programul propriu-zis, și două CD-uri pline cu loop-uri, bine împărțite pe stiluri: Clubsounds, Hip-Hop, Latin, House, Techno, Trance. Pentru fiecare din aceste stiluri există mai multe foldere ce conțin, separat pe instrumente, loop-uri de tobe, de bas, de chitară, de sintetizator, sau efecte speciale și voci. Vreau să accentuez faptul că toate aceste loop-uri sunt de calitate, putând fi folosite în orice context găsiți că ar fi potrivit. Personal, cunosc un om care lucrează în editarea de clipuri publicitare, și care, pe baza acestor loop-uri, și-a scos însutit investiția pe care a făcut-o într-un pachet *Music Maker*. Poate singurul reproș pe care eu personal l-aș aduce aici celor de la **Magix** este că loop-urile de synth au deja un reverb pus pe ele, nu sunt în versiunea dry. Dar poate că așa sunt eu mai „purist" în ale sunetului sintetic. Apoi, tot ca o observație personală care nu va interesa pe mulți posibili utilizatori, mi se pare că atât sunetul sintetizatoarelor software, cât și cel al efectelor din *Music Maker* are un pronunțat caracter digital. Iar la reglajele efectelor trebuie să fii foarte atent la volumele individuale ale sunetului, pentru că se poate intra destul de repede în clipping digital. Dar, cum spuneam, totul se poate rezolva rapid din butoanele de volum.

Încă o dată, cei de la **Magix** au arătat că sunt meseriași – atât la a face un produs de calitate, dar și la a potrivi un preț mai mult decât rezonabil pentru acesta. Sincer, încă nu îmi vine să cred că un program care oferă atâtea funcții utile și interesante ca noul *Magix Music Maker Generation 6* poate fi cumpărat la un preț atât de accesibil.

Dar, din fericire, uite că așa este. A, am uitat să vă spun, pe CD-ul cu *Music Maker Generation 6* este inclusă și versiunea full a *Magix PlayR Jukebox*. Asta așa, ca să vedeți că am dreptate să fiu mulțumit...

Marius Ghinea



Efectele de timp real oferite de Magix Music Maker Generation 6, sub forma unui rack virtual.



Drum & Bass Machine.

Producător:
Magix Entertainment Corp.
Ofertant:
PC&A Prod
Tel: 01-2425384
Preț: 99DM

# Quantum Project

**Anul acesta, SightSound.com și Metafilmics au prezentat „Quantum Project", primul film destinat difuzării mondiale, exclusiv prin Internet. Iată că Internetul își dezvoltă propria sa cultură a celei de-a șaptea arte.**

**Quantum Project** îi are în rolurile principale pe John Cleese (în rolul lui Monty Phyton, „Un pește pe nume Wanda"), Fay Masterson (din „Eyes Wide Shut") și Stephen Dorff („Blade"). Acest scurt film, de 35 de minute, nu poate fi găsit în filmoteci, fiind produs de regizorul Eugenio Zanette exclusiv pentru Internet. Pentru cca. 4 USD, filmul poate fi preluat de pe site-ul *SightSound.com*. Quantum Project este o combinație de efecte 3D și acțiune și are la bază ideea recreării realității și poate reprezenta o adevărată revoluție în realizarea filmelor. Nu numai modul de producere se va schimba, ne asigură producătorii filmului, ci și modul lor de distribuție. „Închirierea sau cumpărarea de filme prin Internet se deosebește substanțial de uzanțele din centrele de închiriere casete video. Dispar taxele suplimentare pentru filmele restituite prea târziu, practic nu există ore de închidere a centrului de închiriere", declara Jennifer Pesci, director de marketing la Sight-Sounds. SightSound.com reprezintă un început promițător în această afacere și are înscrise o serie întreagă de firme de producție pe lista clienților.

## Fum și lumină din față ascund calitatea slabă

Cu toate tehnicile de compresie, accesele cu lățime mare de bandă și calculatoarele cu o rată mare de transfer al datelor și prelucrare rapidă, calitatea încă nu poate fi comparată cu cea de pe celuloid. Mai ales cineaștii împătimiți sunt nemulțumiți de calitatea imaginii. Creatorii lui Quantum Project au fost pe deplin conștienți de limitele Internetului și au ales de la bun început o iluminare expresionistă cu mult fum și lumină din față. Dacă acest exemplu va face școală, Internetul va trasa o nouă orientare de stil în film. De această părere este și regizorul și producătorul Gabriel Bologna: „Tehnica influențează arta."

Internetul îngrădește realizatorii de filme, dar le și deschide noi perspective. Firma Be Here a dezvoltat împreună cu AtomFilms și Intel o tehnică specială pentru Internet, cu ajutorul căreia se pot înregistra scene cu viziune de 360 de grade. Spectatorul poate alege cu mouse-ul un unghi de vedere și chiar să „arunce o privire" prin scenă. Primul film care beneficiază de această tehnologie iVideo, „The New Arrival", a avut premiera la Festivalul de la Cannes. Amy Talkington semnează scenariul și regia.





„Realizarea primului film în care spectatorul poate intra cu adevărat a fost o experiență fascinantă", consideră Talkington. „Conceptul de 360 de grade depășește tot ceea ce s-a învățat în producția de film. Este nevoie de reguli noi, noi puncte de plecare și - cel mai palpitant - de un nou mod de a povesti."

## Aproape oricine poate deveni producător independent

În timp ce firme precum SightSound produc singure sau lucrează împreună cu societăți de producție, alte întreprinderi cum ar fi Eveo din San Francisco urmăresc alte scopuri. Aici, chiar și producătorii particulari își pot prezenta filmele de scurt metraj în Internet. Pentru aceasta pot obține chiar un câștig, pentru că Eveo plătește autorii pe bază de pay-per-view. În plus, Eveo premiază creațiile cu bani și produse ca urmare a unor concursuri săptămânale și lunare, iar în acest context apar și contracte de distribuție.

## Începuturile au fost făcute

Un precursor al trend-ului digital, care schimbă astăzi Hollywood-ul, este George Lucas. În momentul în care a difuzat premiera primului episod din Star Wars „The Phantom Menace" prin Internet în patru cinematografe selecționate, a declanșat o adevărată revoluție în domeniul cinematografic.

Astfel s-a dovedit faptul că marile studiouri doresc să utilizeze tehnica modernă și în alt mod: pentru majoritatea, Internetul ar putea deveni un mediu de distribuție eficient. Cinematografele nu ar mai primi rolele de celuloid, ci filme digitale, care ar fi difuzate central de către societăți. Copiile proaste ar ține de domeniul trecutului. Internetul devine astfel mediul de transmitere al tuturor informațiilor. În viitor vom privi orice premieră, orice transmisie TV sau vom asculta radioul și vom citi toate ziarele pe Internet. Și uite așa, ușor, ușor pășim într-o altă dimensiune sau, probabil, o altă realitate?

K'shu, Kate

# 102 Dalmațieni

La trei ani după ce a răpit o groază de cățeluși drăguți, inocenți și, pe deasupra, dalmațieni, Cruella pare o cu totul altă femeie. Nemaifiind obsedată de blănuri și de dalmațieni, Cruella a devenit o adevărată prietenă a animalelor. Toți se minunează de acest nou comportament și o admiră. Numai ofițerul care o are în grijă (Chloe Evans) nu o crede nici măcar o singură secundă. Atunci când Cruella cumpără un azil falimentar de câini, Evans trebuie să o creadă în cele din urmă. Oricum, dispariția bruscă a strănepoților lui Pong și Perdy, Little Diper, Domino și Oddball, precum și noua prietenie a Cruellei cu designerul francez Jean Pierre Le-Pelt sugerează că din nou se întâmplă ceva. Cam aceasta este intriga fimului ce urmează să apară și pe ecranele noastre în luna decembrie 2000.



Acțiunea filmului se desfășoară în Paris, deci atmosfera va fi una cosmopolită și inedită, mai ales că rolul designerului francez va fi jucat de Gerad Depardieu.

Unul dintre aspectele interesante ale filmului 101 Dalmațieni a fost crearea de câini pe computer pentru realizarea scenelor mai dificile. Acest lucru se repetă și în 102 Dalmațieni unde vom vedea creațiile companiei SecretLab, aceeași care a creat și animațiile pentru filmul Dinosaur.

**Distribuit de Glob Com Media**

# The 6th Day

Imaginați-vă o lume fără boli incurabile, o lume unde animalele nu mai sunt pe cale de dispariție, unde foamea și sărăcia au fost eradicate, unde supermarket-urile sunt pline cu mâncare creată pe baze genetice, unde laboratoarele medicale sunt pline de organe clonate gata pentru transplanturi, o lume atât de avansată că animalele de casă pot fi clonate și chiar realizate după preferințele fiecăruia, unde prietena poate fi realizată după indicații specifice, o lume în care cuvântul „nemurire" a devenit o realitate.

Dar în această lume în care știința a transformat ficțiunea în realitate, tehnologia are o față întunecată. Chiar dacă este interzis prin „Legea celei de-a șasea zile" - care se referă la pasajul biblic „Și Dumnezeu a creat omul în a șasea zi" – un individ malefic folosește tehnologia pentru a crea clone umane în interes propriu.



Când Adam Gibson, un om de familie veche și un pilot medaliat în Rainforest War vine acasă într-o seară, descoperă că viața sa personală i-a fost furată de o clonă. Pe deasupra, el trebuie să se lupte cu doi asasini nemiloși care au fost trimiși să-l ucidă, deoarece au clonat persoana greșită. Adam Gibson nu cedează atât de ușor și ajunge la sursa acestei întâmplări, multimiliardarul Michael Drucker, care se vede astfel amenințat de a fi deconspirat în fața întregii lumi. Și să nu credeți că am uitat, dar am păstrat pentru sfârșit cireașa de pe tort: în rolul principal joacă amicul nostru Șvarție (adică în limba mioritică - Arnold Schwarzenegger)!

**Distribuit de Inter Com Film Romania**

# Alternativele Pețeului (sau nu?)

Se iau: una bucată iarnă, una bucată factură de electricitate (crescută de la folosirea excesivă a radiatoarelor) și una bucată computer perimat moral (și psihic!). Fiind dată această stare de fapt aveți următoarele alternative și anume preocupări care să vă răpească din fața acelor cutii metalo-plastice, denumite de alții și PC-uri, umplute de atâtea soluții de izolat utilizatorul de lumea exterioară. Ar fi interesant să descoperim împreună cum putem evada în acest anotimp (iarna - acel anotimp rece, în care fiecare stă cu vinișorul fiert lângă el, sarmalele aburinde în cuptor și cu factura de la întreținere în buzunar și cu o frică profundă în suflet că dacă iese din casă va fi interpelat de șefa de scară: Când plătiți întreținerea?). Pentru a ieși din această stare de fapt (vezi paranteza anterioară) și pentru a da un nou sens vieții noastre, avem următoarele posibilități: sporturi de iarnă, sporturi nu tocmai normale, hibernarea psihică și socială, și nu în ultimul rând citirea revistei noastre (care ar fi normal și frumos să recunoaștem că uneori se apropie de un sport extrem). Vom aprofunda doar primele două noțiuni având în vedere că ultimele două posibilități enumerate ne se pot descrie într-un mod general (variind de la persoană la persoană).



## Spo®turi de iarnă

Din această categorie enumerăm: ski, patinaj artistic (sau nu?), aruncat cu bulgări după fetițe îmbujorate și bineînțeles ar mai fi ceva de aminitit dar nu putem să spunem deoarece noi trăim în iluzia că această revistă este una serioasă (sau nu?)! Din păcate cum redactorul nostru responsabil cu ssssskating-ul s-a îmbolnăvit și a plecat pe gaura cheii (pentru patine îți trebuie și picioare iar Wild Snake fiind un șarpe de casă nu prea are). Dar oricum chiar și ieșitul pe gaura cheii se poate încadra la articolul 27 din legea sporturilor nescrise (doar practicate). Deci, ne-au mai rămas doar două (și cu sergentu' zece): ski (și/sau snowboarding) și aruncatul cu bulgărași virtuali după fetițe la fel de reale precum Lara Croft, Cate Archer sau Julie (fără Strain că ne-ar lua

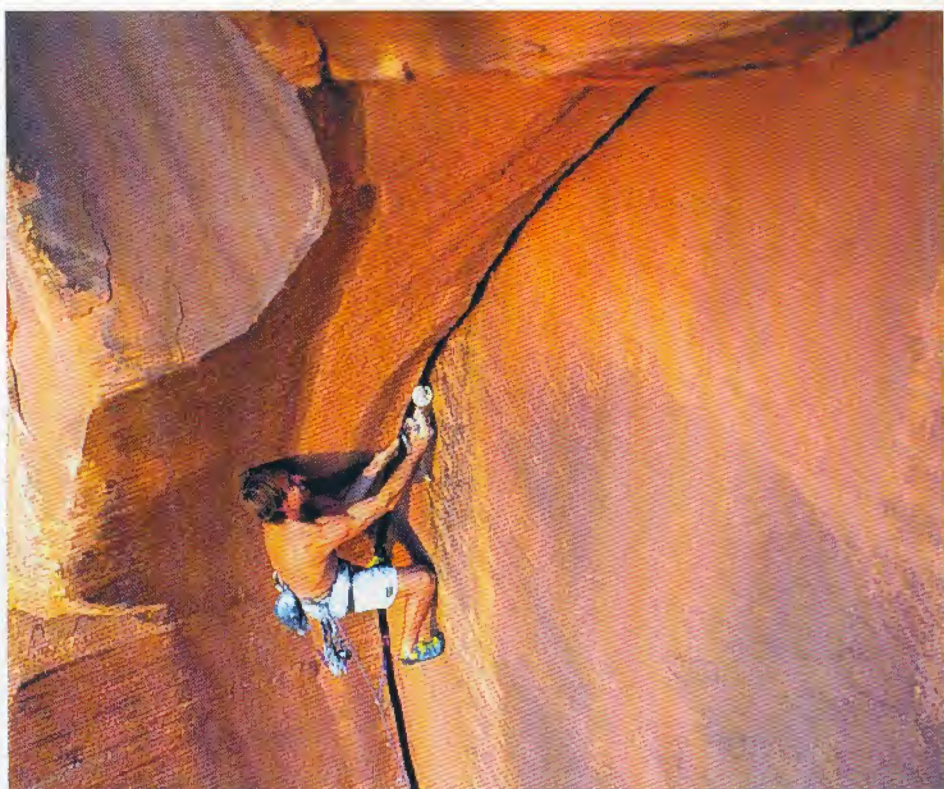


CNA-ul la ochi). Ski-ul este un sport de iarnă (am mai amintit asta, nu?), (sau nu?), care se poate practica doar pe fața munților (nu de alta dar să vadă și ei ce se întâmplă), (sau nu?), snowboarding-ul se practică la fel ca ski-ul, doar că vă trebuie o placă de PVC (sau nu?).

Și NU admitem în acest articol (sau nu?) sporturi populare de masă care implică folosirea anumitor accesorii casnice cum ar fi: capacul de toaletă, pungile de piață ale lu' mama și anvelopele vecinului tir-ist!

## La ecstreme

... se află sporturi îndrăgite și în același timp ocolite de majoritatea persoanelor cu o frică de transedență spre Eternele Plaiuri ale Vână-taurii (nici nu-mi vine să cred că am reușit să scot așa ceva din mine!) Pe scurt: parapantă, cățărare, bungie-jumping și snowboarding. Poate vi se va părea că primele două nu se pot practica iarna, dar vă înșelați! Iarna este anotimpul ideal pentru practicarea parapantismului deoarece nu există curenți de aer foarte puternici iar aerul este mai dens, rezultând o stabilitate foarte bună a aparatului de zbor. Cățărare se poate face și-n anotimpul friguros, deși nu vă recomand decât dacă sunteți cu adevărat hotărâți să faceți din acest sport preferatul vostru. Și încet încet am ajuns și la bungie-jumping. Pentru modesta sumă de 1.000.000 de lei puteți veni în Cheile Râșnoavei să săriți cu coarda de bungie (nerecomandat persoanelor suferinde de inimă și celor fricoși). Hmmm... păi ce ar mai putea fi spus despre snowboarding! Vă trebuie echipament și mult curaj (după 20 de ani de ski nu mi-a fost deloc ușor să-mi leg ambele picioare într-o singură scândură!). Deși echipamentul este cam scump, pot declara cu mâna pe inimă, că-și merită pe deplin banii iar senzațiile oferite sunt mai mult decât ... răspunsul unui volan force-feedback.



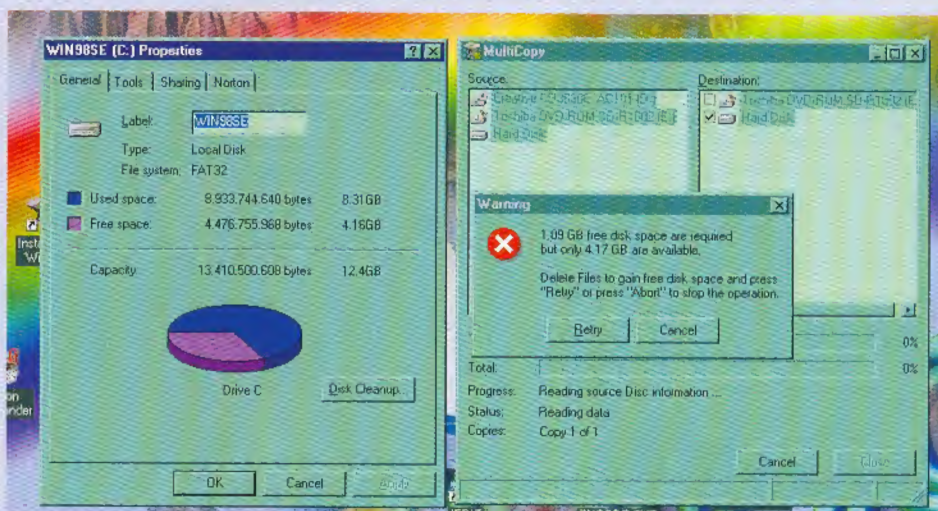
Cu acestea, sperând că v-am trezit pofta extremelor, vă îndemn să mai lăsați calculatorul în pace (să respire și el un pic) să ieșiți afară din casă și să încercați unul din sporturile propuse mai devreme. Dacă niciunul din ele nu este pe placul vostru, atunci căutați-vă adânc în suflet și inventați un „sport" care să vă caracterizeze: hal-bere, săritura peste masa de prânz, aruncarea cu privirea, acestea sunt niște sporturi moștenite din moși-strămoși, dar ... niciodată nu-i prea târziu!

ics-streamer-ul
K'shu (sau nu?)

# Patch (peci) ꟼatch (beci)

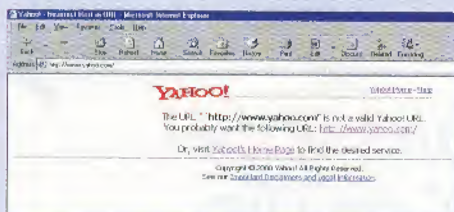
De ce am intitulat această rubrică în acest fel? Concluziile se trag singure, deoarece fiecare imagine vorbeşte de la sine şi ne demonstrează că prietenul nostru calculatorul de multe ori nu este aşa cum am vrea noi, iar atunci se impune un „reality patch" (peci în realitate). Toate capturile sunt primite pe adresa redacţiei de la diferiţi cititori care, dintr-un motiv sau altul, nu s-au putut abţine şi s-au hotărât să împărtăşească şi celorlalţi "minunile" din viaţa lor.

Cred că PC-ul tău trebuie dus un pic la doctor. Cred că sărăcuţul de el a cam tras chiulul la orele când s-a predat adunarea şi scăderea.

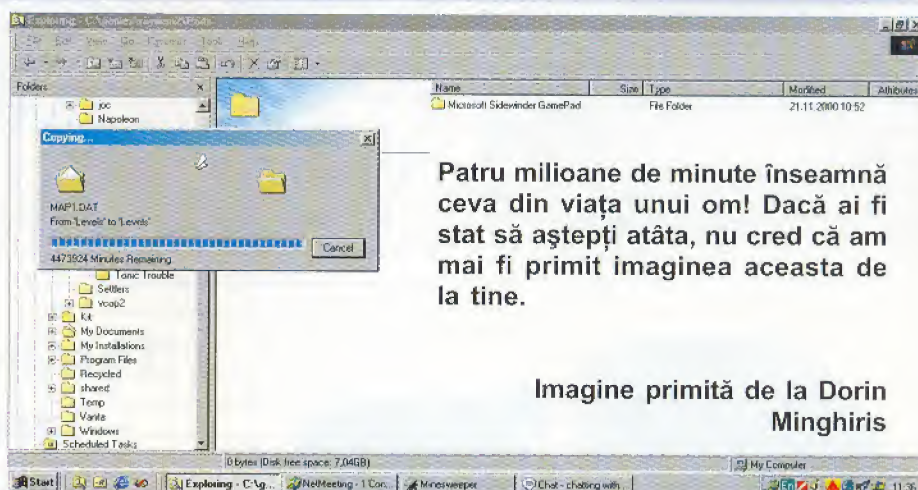



Imagine primită de la Alexandru Thomae

Să ştii că nu eşti singurul căruia i se întâmplă lucruri ciudate (mărturie stă pagina de faţă). Îţi sugerez să nu te superi pe cei de la Yahoo. Eşti sigur că nu era ziua ta de naştere şi că n-au vrut şi ei să facă o glumă?

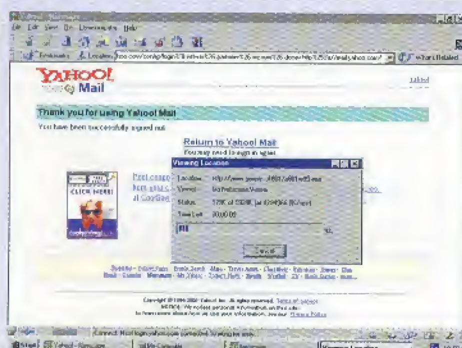



Imagine primită de la Cojan Neculai




Patru milioane de minute înseamnă ceva din viaţa unui om! Dacă ai fi stat să aştepţi atâta, nu cred că am mai fi primit imaginea aceasta de la tine.

Imagine primită de la Dorin Minghiris

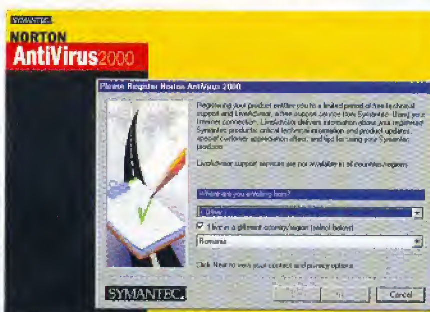


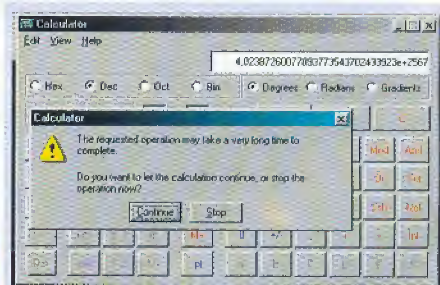

Noi sperăm că, într-o bună zi, tot românul să aibe o asemenea rată de transfer. Totuşi, este bine că ai reuşit măcar tu.

Imagine primită de la Draghisa Milin

Este foarte interesantă problema pe care ne-o semnalezi tu. Din păcate se aplică perfect României deoarece noi niciodată nu ştim ce-o să fie „Next".

Imagine primită de la Dragoş Ionescu




Ceea ce suntem noi curioşi dacă totuşi ai lăsat calculatorul să-şi continue ingrata misiune?

Imagine primită de la Infinty

Ne puteţi trimite capturi de ecran, scanări, fotografii pe adresa redacţiei (OP 2 CP 4 Braşov 2200) sau la cristian_caşcaval@level.ro (cu subiectul Pt. PATCH). Imaginile trebuie să fie surprinse de voi (asupra faptului!) iar formatul lor: BMP, PCX sai TIFF (eventual compresate cu ZIP, ARJ, RAR). Trucajele nu vor da bine la nota finală, deci nu vor fi publicate. Nu se dă nici un premiu (doar recunoaştere naţională şi internaţională)! Câştigătorul (respectului nostru) din acest număr este: Dragoş Ionescu.

# Service Autorizat




Uite că am intrat într-un nou an împreună. Stăteam acum ceva timp în urmă și mă gândeam la cum am început eu aventura mea în domeniul calculatoarelor... la început bineînțeles au fost jocurile - și acum ele mai ocupă o parte destul de importantă pentru mine – dar pe măsură ce am crescut am început să deschid ochii și spre alte domenii - hardware în principal – și m-am lovit de o mulțime de probleme... Acum mă gândesc ce bine ar fi fost ca atunci să am pe cineva lângă mine care să mă ajute la ce nu știam, și am realizat că eu pot face asta pentru voi, iar voi nu veți avea decât de câștigat din asta.

Dacă simțiți că aveți nevoie de sfaturile mele, chiar și în cele mai mici probleme, vă rog să nu ezitați să îmi scrieți pe adresele binecunoscute: service_autorizat@level.ro pentru cei care au mail, pe adresa redacției (ar fi ideal să scrieție pe plic: pentru service autorizat) și bineînțeles http://www.level.ro pe forumul nostru la rubrica Software/Hardware.

toshy

**Sfatul bătrânilor.**
**(Voicu Cosmin din București)**

*„Am o mică problemă: urmează să îmi fac un upgrade, dar tata spune să luăm un Athlon la 700 MHz iar eu un Pentium 3 la 700 MHz, e adevărat Athlon-ul este mult mai ieftin, dar întrebarea mea este dacă merită."*

Aici nu pot decât să țin partea tatălui tău. Pentru același preț pe care l-ai da pe un procesor Pentium 3, poți achiziționa un Athlon la o frecvență mai mare, ceea ce îți aduce și o performanță mai bună. La aceeași frecvență (dar, totuși, peste 800 MHz) procesoarele Pentium 3 sunt mai bune decât procesoarele K7 Athlon, iar procesoarele K7 Thunderbird sunt mai bune decât cele produse de Intel. Mergi pe un procesor Athlon pentru că este mai ieftin iar raportul preț/performanță este foarte bun, iar dacă poți cumpără unul la o viteză mai mare.

**May the Force be with you!**
**(Pană Stelian Dorin, e-mail)**

*„Am un force feedback racing wheel Guillemot (pentru PC) și vă rog să-mi recomandați niște jocuri ce raspund cel mai bine acestui accesoriu. Vă precizez ca în NFS-Porsche 2000 cu toate setările de feedback la maximum abia simt ceva. În schimb Star Wars Racer răspunde foarte bine"*

Într-adevăr asta depinde de joc, dar eu nu pot să îți recomand ce jocuri să joci, pentru că ar fi situația similară (că tot suntem la subiect) cum ți-ai fi luat o mașină și acum mă întrebi unde poți să mergi cu ea. Oricum, jocuri care să simuleze mersul cu mașina există foarte multe și ai de unde alege.

**DirectX se umple de praf?**
**(Shady din Braila)**

*„... Am și eu un calculator Pentium 2, 6,4 GB, 400 MHz, 32 MB, placă video NVIDIA RIVA TNT2 32 MB. Acum aș dori să vă pun câteva întrebări.*

*De câtva timp mi-am tras MESSIAH în calculator. Îmi mergea destul de beton, dar într-o zi s-a bușit Windows-ul. L-am șters pe cel vechi și l-am instalat din nou. Când am încercat să intru din nou în joc îmi cerea DINPUT.DLL. Am băgat acest DLL în fișierul cu jocul și în Windows/System, dar tot mi-l cere. Ce credeți că ar trebui să-i fac să meargă?"*

În primul rând aceasta nu este o metodă foarte sănatoasă de a repara anumite lucruri rele care se întâmplă în sistemul tău. Fișierul respectiv face parte din DirectX, și mai mult ca sigur că problema ta vine din faptul că după ce ai reinstalat sistemul de operare nu ai instalat DirectX cum trebuie sau nu l-ai instalat deloc. Pe CD-urile LEVEL există DirectX, iar pe ultimul poți găsi chiar ultima versiune, DirectX 8. Dacă-l vei instala problemele tale vor dispărea.

*„... Părinții mei nu mă lasă să mă joc pe calculator (din motive de școală) decât în vacanță (soarta), iar niște prieteni de-ai mei mi-au spus că dacă țin calculatorul în cutie atâta timp se poate buși ceva (ca placa de bază, de sunet sau video). Este adevărat?"*

Nu chiar. Adică poate fi și adevărat, dar numai în anumite condiții. Dacă calculatorul tău stă la căldura sau în mult praf atunci, ca mai orice lucru se deteriorează. Altfel nu se întâmplă nimic. Într-un sistem marea majoritate a componentelor sunt părți electronice care nu se strică decât în cazul unor șocuri electrice sau fizice. Alt factor care poate deteriora (nu distruge) sistemul sunt câmpurile magnetice foarte puternice generate de motoare și în special de boxe audio active de putere mare; în acest caz de pe harddisk-ul tău se vor pierde datele și imaginea monitorului tau va apărea distorsionată. Dacă eviți aceste medii „nocive" pentru sistemul tău, îl vei putea păstra fără nici o problemă în cutie.

**Wooooh ooo!**
**(Alexandru Buzatu aka Buzzi din Craiova)**

*„În curând o să-mi fac upgrade de la Pentium 233 MMX, 32 MB EDO, S3 TRIO 64 V2 (1MB) la un Celeron 700, 128 MB DIMM, dar am o dilemă legată de placa video. Am posibilitatea de a cumpăra un Voodoo5 5500 AGP sau o placă ASUS GeForce2 GTS. Sunt nehotărât, prima alegere ar fi, cred, Voodoo dar îti cer părerea: care ar fi mai potrivită din punct de vedere al performanțelor și calității imaginii (FSAA) având în vedere că eu de obicei joc jocuri gen Mech Warrior 4, FIFA 2001, NFS, etc. și mai puțin FPS-uri."*

Dacă „banii nu sunt o problemă pentru tine" atunci nu are nici un rost să nu îți iei o placă Voodoo5. Chiar și așa performanțele de care „vrăjitorul" dă dovadă sunt foarte bune și nu cred că în următorii ani vei avea probleme cu el, și vei fi foarte impresionat de calitatea imaginii pe care o generează.

*„Îmi ajung 128 MB RAM la 133 MHz? Cineva mi-a spus că n-am ce face cu atâta."*

În principiu îți ajung, dar să știi că memoria este un factor foarte important la capitolul viteza unui calculator. 128 MB sunt acum considerați standard nu numai de cei care vând sisteme cât și de producătorii de jocuri. Pentru un procesor Celeron nu îți trebuie memorie PC133 pentru că acesta funcționează la frecvența de bus de 66 MHz, iar în marea majoritate a cazurilor memoria PC133 nu crește performanța, ci doar prețul sistemului.

*„Mă voi putea descurca cu HDD-ul la doar 2GB?"*

Cam greu, dar dacă încerci se poate. Acum serios, un Windows are 400-500 MB, după ce instalezi toate lucrurile de care are nevoie, probabil că nu folosești numai jocuri și încă 500 MB pentru MP3-uri și alte programe sunt sacrificați, deci mai rămâne doar 1 GB. Jocurile sunt mari și dacă instalezi două-trei jocuri te trezești că nu mai ai nici un KB liber, iar pentru a funcționa corect un sistem are nevoie de ceva spațiu liber pe discul dur (pentru swap în general, dar dacă ne gândim și la salvările de la jocuri...). Trage linie și o să vezi că ieși cu spațiul in minus.

*„Câte cd-uri are FIFA 2001 (originalul bineînțeles)?"*

toshy: mitza! Vino'n'coa!

Mitza: aaa... K'shu, câte CD-uri are FIFA 2001?

K'shu (din biroul vecin): Aaa... unu!

### „Iarna pe uliță"

**Andrew Boy, e-mail.**

*„Vreau pentru început să vă spun că apreciez foarte mult utilitatea acestei rubrici. Am și eu unele întrebări la care v-aș ruga să-mi răspundeți cât mai curând posibil. Am un Celeron 375 ( după ce i-am făcut overclocking), 96 MB de RAM (aveam 32 și mi-am mai cumpărat 64), 4 GB, Ati 3D Charger 8 MB, modem Motorola. Merge să-mi montez mai multe coolere pe procesor? Dacă da, cum fac asta?"*

În primul rând mulțumesc mult. Problema cu cooling-ul este destul de delicată, dar în România este și foarte complicată – materialele necesare sunt aproape imposibil de găsit. Pentru ca procesorul tău să funcționeze bine după ce i-ai crescut viteza nu este important să atașezi pe el mai multe ventilatoare, ci acestea să asigure un comportament termic bun al pastilei de siliciu (procesorul în sine). E adevărat că mai multe ventilatoare generează un flux de aer mai bun pentru procesor, dar dacă procesorul tau este de formă clasică (se montează pe socket) este foarte greu, dacă nu imposibil, fără un dispozitiv ingenios să montezi mai mult de un ventilator. Pentru cele care se prezintă în SECC sau SECC2 (cele care se montează pe slot) este mai usor. Procesorul tau, Celeron, există în ambele versiuni constructive, dar în orice caz, îți recomand să găsești un ventilator cu o turație mai mare și să îl atașezi pe acesta în locul celui vechi.

### Simulator audio spațial

**(Grigore Cristinel Gabriel din București)**

*„Eu intenționez să îmi cumpăr un kit compus dintr-o placă de sunet Sound Blaster Live! Player 1024 și un sistem audio Four Point Surround 1000 de la Creative. Ce părere aveți, este performant?"*

Aici intervine un factor destul de important: cel subiectiv. Având o destul de mare (spun eu) experiență în domeniul audio, am avut mici divergențe cu colegul meu Marius Ghinea (care și el are, ce-i drept) în legătură cu diferite sisteme audio care mie îmi sunau excelent și lui îi sunau de doi bani, și bineînțeles viceversa. Din ce am ascultat eu sistemele Four Point Surround sună acceptabil pentru prețul pe care îl au.

*„Joystick-ul MaxFighter F-31D de la Genius este potrivit pentru simulatoarele aviatice actuale?"*

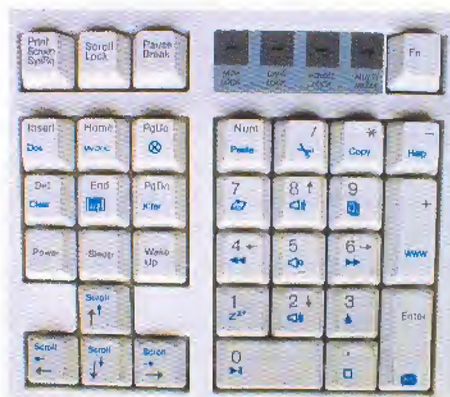
Scrisoarea ta, evident a fost trimisă înainte de a apărea numărul nostru de decembrie, în care vei găsi o prezentare de joystick-uri printre care vei găsi și acest model prezentat acolo.

# Hardware la alegere

**Vă nemulţumeşte cu ceva PC-ul pe care-l aveţi? Iată câteva sugestii.**

## Tastatură multimedia Linkworld

Tastatura multimedia produsă de firma **Linkworld** este, în aparenţă, o tastatură obişnuită, fără a se remarca prin nimic anume. Asta în aparenţă, pentru că odată instalată pe un port PS2 îţi face tot felul de surprize - plăcute, de altfel. În primul rând, are o construcţie solidă, tastele funcţionează silenţios, iar de pe cutia ei poţi afla că fiecare tastă este garantată sa funcţioneze pentru 10 milioane de apăsări. De când cu inflaţia asta, 10.000.000 nu mai pare un număr atât de mare, totuşi pentru o tastatură acest număr garantează folosirea ei până la atingerea unui grad de plictiseală care să vă determine să o schimbaţi. În rest... multimedia. Pe discheta cu care este livrată, există un



programel zis „MediaKey" şi un CD-player cu o interfaţa destul de arătoasă. La activarea funcţiilor multimedia se poate comanda playerul, folosind numpad-ul. Există control al volumului, eject şi aşa mai departe. Săgeţile au funcţie de scroll în browser-ul Internet şi în plus mai sunt oferite taste cu funcţii de shortcut pentru DOS prompt, calculatorul din Windows, browser-ul pentru web, jocuri şi clientul de mail. O recomandăm gamerilor datorită construcţiei sănătoase, funcţiilor multimedia, dar mai ales datorită preţului.

**Ofertant: DECK COMPUTERS**
**Telefon: 01-2217420**
**Preţ: 4,5 USD**

## Teac Baby Mouse

Când te uiţi prima dată la acest mouse, primul lucru care-ţi vine în minte este că arată... altfel. Ceea ce te frapează din prima este dimensiunea lui extrem de redusă (pe lângă un mouse Microsoft pare un... puişor de mouse). Dar nu vă lăsaţi înşelaţi de acest lucru, capabilităţile sale nu lasă cu nimic de dorit: interfaţa este USB, ergonomia sa este foarte bună, şi mai este şi Plug&Play (normal, nu?). Singurul lucru care-i lipseşte este o rotiţă pentru scroll sau măcar al treilea

buton. Designul său este foarte atractiv pentru copii, cordonul are culoare, plasticul este *transparent, conform ultimei mode*




lansate de Apple, ce mai – rețetă garantată pentru copiii de vârste mici. În plus, construcția sa este foarte solidă așa că nu trebuie să vă faceți griji că se va defecta rapid. Până și cele două butoane nu pot fi apăsate până la forțarea microcontactelor, deci este clar că a fost proiectat pentru o utilizare mai dură, exact ca pentru copii sau pentru a fi folosit împreună cu laptop-ul, fiind mic și ușor de transportat (mai ales dacă dimensiunea lui nu e o problemă în utilizare). Cuplarea sa la unul din porturile USB nu necesită nici oprirea calculatorului, nici măcar restartarea lui, mouse-ul fiind imediat detectat de Windows, ceea ce s-ar traduce drept „interfața USB cu omu' " și după trei enter-uri este perfect funcțional.

**Ofertant: ICG**
**Telefon: 01-2217343**
**Preț: 8 USD**

## Super TNT2 Pro

Despre plăcile grafice cu chipset TNT2, fie ele chiar Pro sau Ultra, s-au scris deja munți de articole, în care s-a spus cam tot ce era de spus. Acestă placă, produsă de SUPER, nu face excepție. Designul este cel de referință, are patru cipuri de memorie



SAMSUNG, totalizând 32 de MB de RAM care funționează la frecvența de 166 MHz, aceasta fiind comandată de un chip TNT2 Pro. Instalarea ei a fost foarte ușoară și în teste s-a comportat foarte stabil. A suportat *overclocking-ul pâna la 175 MHz, cipul, și* 185 MHz, memoria, fără nici o problemă. Fără overclocking, scorurile obținute în teste s-au înscris în limitele normale pentru acest tip de placă grafică. Rata de refresh a ecranului este la fel de bună, ca întotdeauna, ca la toate plăcile grafice de acest fel (maximul atins - ce-i drept dacă monitorul poate suporta - 150 Hz la 1024 x 768 x 16 bpp). Rezoluția maximă suportată este 1920 x 1200 x 16. Ca dotare, în afara celor 32 de MB RAM cu lățimea bus-ului de 128 de biți, nu mai este nimic... de spus. În cutia din care am scos-o se mai găsea doar un CD cu drivere generice de la NVIDIA - Detonator versiunea 5.32. În schimb raportul calitate/preț este admirabil, ceea ce ne „obligă" să o recomandăm sistemelor entry-LEVEL, deja bătrânul TNT2 Pro fiind (încă) în stare să ruleze aproape orice joc „proaspăt" dacă pretențiile gamerului nu sunt foarte mari.

**Ofertant: DECK COMPUTERS**
**Telefon: 01-2217420**
**Preț: 77 USD**

## Lightening Modem

Modemul cu chipset Motorola, cu care sunteți deja familiarizați, este o bună opțiune pentru ieșirea pe Internet, pentru transformarea computerului dumneavoastră în robot telefonic, fax, sau chiar pentru jocurile



on-line. După cum cred că ați înțeles deja, Lightening Modem are și funcție voice. În cutia lui se mai găsește nelipsitul cablu telefonic, precum și un CD cu drivere, foarte ușor de instalat și binecunoscutul program „SuperVoice" care nu mai are nevoie de nici o prezentare. Cipul Motorola îi oferă modemului o rată de transfer de 56 Kbps atât pentru o conectare Kflex cât și pentru una V.90. Formarea numerelor se poate face fie în mod puls (pentru centralele telefonice mai vechi) fie în modernul mod DTMF. Cerințele minime de sistem sunt destul de reduse (orice sistem cu procesor Pentium la 150 MHz sau mai bun) ceea ce îl face recomandat și pentru sistemele mai vechi - dacă mai aveți așa ceva prin casă. De asemenea, prețul său este foarte atractiv.

**Ofertant: DECK COMPUTERS**
**Telefon: 01-2217420**
**Preț: 15,4 USD**

## Scanner Hercules Scan@home Touch 1248 USB

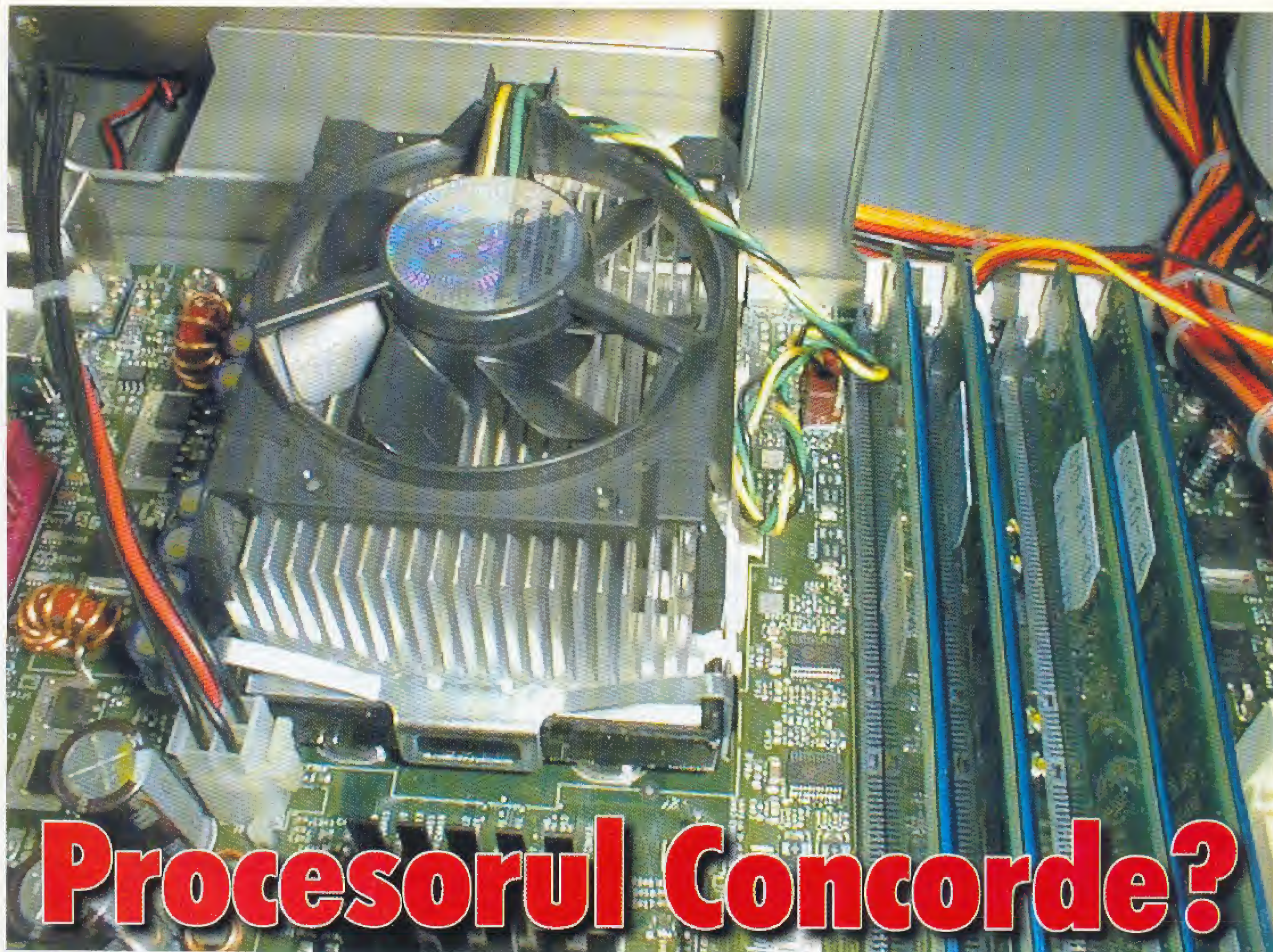
Cu un design foarte plăcut, Scan@home Touch 1248 USB este caracterizat de o interfață rapidă: Universal Serial Bus. Este de asemenea și foarte ușor de instalat, deși calculatorul trebuie restartat după instalarea driverelor. În aceeași cutie se găsește manualul, în patru limbi, CD-ul cu drivere și utilitare, iar pe un al doilea CD versiunea 3.0 a PhotoExpress-ului, produs de Ulead Systems. Programele utilitare includ FineReader Sprint, soft care convertește



imaginea unei pagini scrise într-un fișier text editabil, un manager de fișiere intitulat - cum alfel? - PageManager, utilitarul ScanButton, care poate comanda o scanare directă, fără a mai fi necesară pornirea programului de editare de imagini și apelarea meniurilor, submeniurilor etc. Copier este un programel care permite folosirea scanerului și a imprimantei împreună, transformând calculatorul în copiator. Scanerul poate fi instalat pe orice PC care are conector USB și rulează Windows 98 (neapărat). Pe panoul frontal se găsesc trei butoane cu funcții directe: unul pentru scanarea directă a unei imagini, care va fi trimisă automat software-ului de editare, sau, dacă butonul este ținut apăsat mai mult timp, imaginea este trimisă direct spre imprimantă, un alt buton pentru trimiterea imaginii scanate direct la clientul de mail, iar cel de-al treilea buton pentru scanarea de preview - mult mai rapid dar de o rezoluțe mai mică - a unei imagini. Rezoluța maximă suportată este 600 x 1200 dpi, iar viteza de scanare este mulțumitoare.

**Producător: Hercules**
**Ofertant: Ubisoft România**
**Tel: 01-2316769**

Decibelu'



# Procesorul Concorde?

**După cinci ani de arhitectură P6, Intel vine în cele din urmă cu o nouă generaţie de procesoare.**

Fără îndoială, arhitectura introdusă iniţial odată cu apariţia lui Pentium Pro şi continuată mai apoi în seriile Pentium II, Celeron şi Pentium III a fost cea mai plină de succes (şi implicit şi aducătoare de profit) din istoria lui Intel. De la an la an, gigantul microprocesoarelor a adus o modificare după alta, în final ajungând aproape de limita tehnologică a acestui design. Recentul eşec al variantei 1,13 GHz a lui Coppermine sau relativa incapacitate a companiei de a furniza de-a lungul anului 2000 suficiente (în raport cu cererea pieţii) procesoare la 1 GHz demonstrează acest lucru. Sigur, Intel mai speră încă la o revigorare a celei de-a 6 generaţii a procesoarelor x86, odată cu trecerea la procesul de fabricaţie de 0,13 microni (în viitorul nucleu Tualatin), dar cum aceasta nu se va petrece în viitorul imediat, speranţa într-un plus de performanţă vine doar din partea generaţiei abia introduse.

## Ultimul mohican...

După cum se prezintă lucrurile la ora actuală, categoria din care Pentium 4 (numele de cod a fost Willamette) face parte va fi ultima de tipul clasic x86 sau IA32 (cum este şi Pentium III de exemplu), în viziunea companiei viitorul, mai mult sau mai puţin îndepărtat, fiind rezervat pentru IA64 şi implicit pentru EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing), fundaţia sau baza lui IA64. Dar chiar şi aşa, până atunci va mai curge multa apă pe Dunăre, aşa că această generaţie (a şaptea), adică nucleul Pentium 4, va fi suficient de mult băgată în seamă.

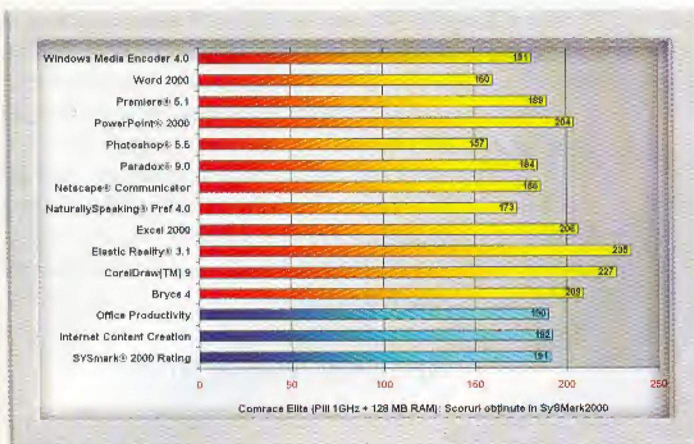
Microarhitectura lui P4, după cum aţi aflat deja din numărul trecut, se cheamă NetBurst şi vine cu o serie de elemente noi. De exemplu, adâncimea pipeline-ului de execuţie a fost dublată faţă de cea a lui P6, de la 10 la 20 de stagii, aceasta tocmai pentru scalarea la frecvenţe ridicate. De asemenea, dispune de o implementare inovativă, ca să cităm pe Intel, a cache-ului Level 1, denumită Execution Trace Cache, care depozitează micro-operaţiile decodificate (pricipiu oarecum similar cu cel întâlnit şi la procesorul Transmeta Crusoe) şi le menţine în zona fluxului de execuţie.

Rapid Execution Engine este şi ea denumirea pentru perechea de ALU-uri care funcţionează la dublul frecvenţei procesorului. În cazul procesorului pe care l-am testat, unitatea aritmetică şi logică a rulat la 2,8 GHz.

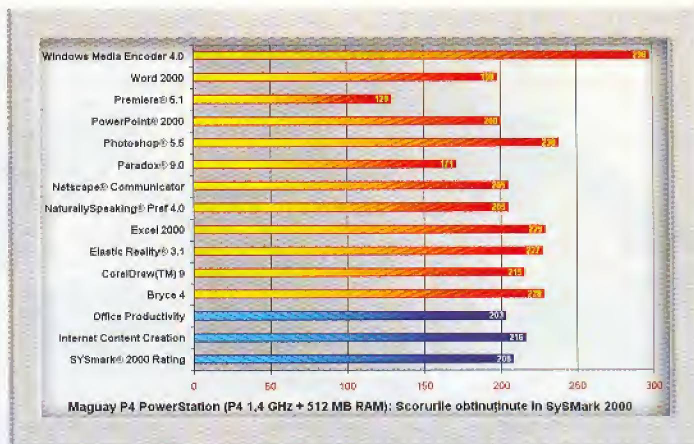
Mai sunt şi alte facilităţi precum precum Quad Pumping Data Transfer, Advanced Dynamic Execution sau Advanced Transfer Cache, dar poate avantajul cel mai concret este obţinut prin setul adiţional SSE2 (Streaming SIMD Extensions 2), care conţine 144 de instrucţiuni noi.

## ...ne face o vizită

Ei bine, acest ultim mohican IA32 ne-a făcut recent o vizită la redacţie, în cadrul unui calculator al cărui creier a fost. Lăsând exprimările stufoase la o parte, vom spune că am avut posibilitatea de a testa luna aceasta primul sistem bazat pe Pentium 4 din România. Cum era de aşteptat, avem de a face cu o configuraţie fie pentru entuziaşti fie pentru cei care au nevoie de perfromanţă cu orice preţ, costul PC-ului Maguay P4 PowerStation ridicându-se la 3621 USD. O luăm de la periferie spre centru şi vom puncta faptul că acest calculator include sistemul de operare Windows 2000 Professional, un monitor Iiyama Vision Master Pro 405 de 19", un Soundblaster Live! Value, un DVD-ROM Hitachi 12X, o placă grafică Elsa Gladiac GeForce 2 GTS cu 32 MB, precum şi un harddisk IBM DTLA-307015 de 15 GB la 7.200 de rotaţii pe minut. În sfârşit, ajun-




Pentru a vă putea face o imagine cât de cât comparativă, punem la dispoziție și rezultatele obținute luna trecută de sistemul Elite de la Comrace, dotat cu procesor Intel PIII la 1 GHz.




De când cu apariția lui P4, Windows Media Encoder 4.0 este benchmark-ul favorit al lui Intel; se poate vedea că aici de departe Willamette este cel mai rapid. Sistemul de operare a fost Windows 2000.

gem și la miezul sistemului, alcătuit dintr-o placă de bază Intel (cum altfel?) D850GB (Garibaldi) pe care se află montate nu mai puțin de patru module RDRAM PC 800 de câte 128 MB (512 MB în total), organizate în mod dual channel (la fel ca la i840, este înjumătățită latența și dublată lățimea de bandă) și procesorul, un Willamette la 1,4 GHz.

Odată cu schimbarea layout-ului procesorului (acum are 423 de pini) au intervenit modificări și în modul de alimentare a plăcii de bază. Din motive legate de stabilitate, Intel a decis introducerea a doi noi conectori, legarea la sursă realizându-se așadar prin intermediul a trei conectori (unul este pentru alimentarea procesorului). Bineînțeles că vechile surse ATX nu mai pot fi folosite cu aceste plăci de bază (cu Garibaldi cel puțin) fără a pune în pericol funcționarea normală a sistemului, de aceea sunt necesare noi plăci, conforme standardului numit ATX 12V. Chiar și carcasa necesită o atenție specială, deoarece în multe situații pot apare cazuri de ventilare insuficientă și de aici blocări repetate, o serie de producători internaționali cu renume fiind nevoiți să retragă de pe piață sisteme bazate pe P4 tocmai din cauza acestor neplăceri. PowerStation-ul a funcționat însă fără întrerupere pe toată durata testelor, semn că această potențială problemă a fost rezolvată de către cei de la Maguay.

## Elicopter sau supersonic?

Desigur întrebarea principală este „cât de bine merge toată mașinăria?".



P4 PowerStation de la Maguay este primul sistem din România bazat pe procesorul recent lansat de Intel.

Printre altele am rulat și două jocuri, *Unreal Tournament* și *Quake 3*, în acesta din urmă fiind obținute framerate-urile cele mai spectaculoase: 81,3 fps la 1024 x 768 x 16 (high quality setting), 163,2 fps la 1024 x 768 x 16 (fastest) și 181 fps la 800 x 600 x 16 (fastest). Comportarea în *Unreal* a fost similară sistemelor cu procesoare la viteze mai mici (de exemplu, cel mai mare framerate a fost înregistrat la 1024 x 768 x 16: 67,42 fps). Tot pentru performanța 3D am utilizat și 3DMark 2000 1.1, punctajul obținut fiind unul mare (5928) dacă ne raportăm la valorile absolute obținute până în prezent.

Dacă trecem la aplicațiile office, așa cum se poate vedea din grafice, există și plusuri și minusuri. Oarecum surprinzător, punctajul din *Adobe Premiere 5.1* este foarte mic, în comparație cu un PIII la 1 GHz sau chiar cu unul la 933 MHz (129 față de 189 sau 172). În schimb, în *Windows Media Encoder 4* se obține o viteză cu 50% mai bună decât în cazul unui Coppermine la 1 GHz, întocmai cum Doug Cearman a declarat la Intel Developer Forum, înainte de lansarea oficială a lui P4. Un alt scor foarte bun este cel din *Photoshop 5.5*, unde diferența de la 157 la 238 reprezintă mai mult de 38% în favoarea lui Pentium 4 față de PIII 1 GHz. Totuși pe ansamblu au existat suficiente slăbiciuni, astfel încât aproximativa lege care prevede că viteza crește proporțional cu frecvența procesorului să nu mai fie respectată. De data aceasta, o creștere de 40% în frecvență nu a adus cu sine decât 10% în plus la scorul din *SysMark*.

O primă concluzie ar fi aceea că noua platformă, dacă ne este permisă formularea, nu-și arată mușchii în totalitate. Acum câțiva ani, când dezvoltarea lui Pentium 4 a fost demarată, Intel a considerat că aplicațiile multimedia vor avea în zilele noastre o pondere importantă și de aceea a urmărit să optimizeze procesorul în special pentru acestea (fluxuri mari de date, instrucțiuni predictibile etc); cum aplicațiile obișnuite, de tip *Office*, încă mai au o pondere consistentă, noul procesor poate să pară cam lent în raport cu așteptările. Pe de altă parte, tot software-ul existent la ora actuală nu utilizează încă noul set SSE2, care în destule aplicații ar putea aduce un spor simțitor de viteză. O recompilare a acestor programe pentru P4 ar aduce cu siguranță scoruri substanțial mărite.

Nivelul de performanță obținut are un preț poate prea mare, pentru bani mai puțini fiind disponibile sisteme suficient de rapide, destul de apropiate de acesta. Dacă însă banii nu reprezintă o problemă, și este nevoie de cel mai bun sistem disponibil, vă puteți orienta către platforma abia prezentată, PC-ul de la Maguay fiind cel mai puternic din cele testate până acum în redacția CHIP.

Codrin Hosu



# O altă zi, alte scrisori...

**Încă mai vin o groază de scrisori care încep cu „YO SNAKE!!!"... hmmm, unii oameni nu sunt la curent cu știrile.**

**În altă ordine de idei, iarăși ceva scrisori în care mi se spune că CD-ul cutare nu a mers, sau că „vreau și eu LEVEL-ul din luna X!!!". Repet încă o dată: pentru orice problemă legată de distribuție (orice e legat de revistă sau CD), sunați la numărul de telefon 415158, interior 126.**

**Să vedem ce ați mai scris...**

Mitza

## Tudor Ciobotea aka. Jelly

*[...]*

*1. Repuneți Reader's Review*

*2. Adăugați o rubrică în care să comentați o „relicvă" (King's Quest, Ultima, Catacomb Abyss, Duke Nukem)... dar fără notă*

*3. Care e cel mai bun personaj din Diablo2?*

*4. Care este cea mai bună rasă din Heroes3: Armageddon's Blade?*

*5. Îmi merge Porsche pe un PII 366, 64 MB RAM, accelerator Voodoo2 de 12 MB și placă video de bază de 2 MB?*

*6. Puneți o rubrică cu apariții discografice și cinematografice.*

*7. Diablo2 merita 17 la grafică!*

*8. De ce costă soft-urile de muzică atât de mult?*

*9. Cine-i Blade?*

*10. Scrieți numele jocurilor cu numele de pe copertă, cum ați făcut la Soulbringer, de exemplu*

*11. Merită „The Longest Journey"?*

*12. Care dintre voi e cel mai tare la Unreal Tournament?*

*13. Cine face comentariile acelea mișto la poze?*

*[...]*

1. Reader's Review va exista întotdeauna în LEVEL. Desigur, atâta timp cât primim articole de la voi și sunt bine scrise.

2. Este o idee bună. La fel ca la prima întrebare, asta depinde mai mult de voi pentru că noi și așa suntem foarte ocupați cu „relicvele" de acum.

3. Depinde de fiecare. Nici unul nu este, în principiu, mai bun decât celalalt. Până la urmă, cel mai bun personaj e ăla care îți place ție.

4. La fel... Dacă ți-aș da un răspuns ar fi unul mult prea subiectiv.

5. În principiu, da... în principiu.

6. Există o astfel de rubrică în revistă. Parcă Lifestyle îi zice...

7. Părerea ta... părerea noastră o știi

8. Tocmai pentru că sunt soft-uri de muzică. Și pentru că sunt pentru profesioniști. Adică scopul soft-ului este să faci muzică cu el și apoi să-ți comercializezi „creația"

9. Chiar nu știu...

10. Asta se mai întâmplă din când în când, mai ales atunci când DTP-istul nostru crede că așa e mai potrivit

11. Merită, cum să nu... Nu degeaba i-am dat nota aia!

12. Toshy... sau cel puțin așa zice el. Noi ne facem că îl ascultăm, dăm din cap aprobator dar nu îl credem.

13. Redactorul care a scris articolul face și comentariile.

## Aprodu Alexandru

*[...]*

*Aș dori să vă întreb cum aș putea intra în posesia jocului „Need For Speed IV", chiar și un demo.*

*[...]*

*Need for Speed IV* este oferit în România de **Best Distribution**. Caută prin revistă și o să găsești și un număr de telefon.

## Adina-Raluca

*[...]*

*M-am îndrăgostit de un joc, și anume Final Fantasy VIII.*

*Nu pot să vă critic că n-ați scris despre el, căci ați scris destul: 2 articole, dacă nu mă înșel.*

*Dar, din ele am înțeles că jocul merge doar pe consola PlayStation, pe care nu o am, subsemnata având un amărât de PC, căruia au început să i se învechească componentele. Vă rog, faceți-mi ziua mai frumoasă și spuneți-mi că există și versiunea pentru PC. Și dacă da, când apare (sau a apărut deja?) și pe câte CD-uri se întinde? Am înțeles că pe vreo 4-5. Wow. O grămadă de bani.*

*[...]*

Te înșeli, *Final FantasyVIII* a apărut și pe PC... și încă de demult. Este oferit în România de Sony (tel. 01-224.47.10) și are într-adevăr o groază de CD-uri. Câte? Parcă 4.

## Ciolo

*[...]*

*Mă numesc Cosmin aka Ciolo și sunt din București. Aș începe prin a vă spune că sunteți cea mai tare revistă de jocuri de pe plaiurile mioritice, dar am și eu câteva reproșuri. Numărul din noiembrie a cam fost de mântuială. Ați făcut review la nu mai puțin de patru jocuri la care ați dat notă sub 70. Păi, ce-i asta? Mai bine nu mai scriați de ele sau le băgați și voi în numere diferite că ocupați spațiu în revistă. Ba mai mult, la Reach for the Stars ați făcut review de 3 pagini cu toate că a luat 50 la notă. Alt lucru care m-a deranjat a fost că la The New Adventures of the Time Machine, Mike a subliniat faptul că jocul e plin de bug-uri, dar dacă ești fan al genului*

*poți să treci peste ele. Bun... dar de ce jocul, așa plin de bug-uri ia o notă mai mare decât Starcraft, de exemplu, care este încă jucat de foarte mulți gameri la ora actuală? O să-mi spuneți că sunt genuri diferite, dar nu se poate una ca asta. Dacă sunt genuri diferite, să luăm un alt exemplu. În numărul din aprilie apărea un titlu pe nume Planetscape: Torment. Nota Level: 97. În numărul din septembrie apare DiabloII, cel mai așteptat joc al anului. Nota Level: 90. De ce primul joc ia o notă mai bună? După review-ul din Level nu am mai auzit de Planetscape: Torment. Cu Diablo e altă poveste. Toată lumea vorbește de Diablo, rețelarii se întâlnesc la Diablo ș.a.m.d.*

*[...]*

Poate vestea asta o să te șocheze, dar să știi că nu toate jocurile sunt capodopere. Că au fost 5 jocuri care au luat notă sub 70? Păi, dacă alea au fost jocurile care au apărut în acea lună...

Iar noi, fiind o revistă de jocuri, suntem nevoiți să le testăm pe toate, indiferent dacă sunt bune sau proaste. Că *Reach for the Stars* s-a întins pe 3 pagini, asta e o cu totul altă problemă. E dreptul redactorului să scrie câte pagini vrea el despre un joc, atâta timp cât în articol se găsește o analiză serioasă a jocului.

*DiabloII* a fost, e adevărat, unul dintre cele mai așteptate jocuri ale anului, dar, din păcate, nu s-a ridicat la nivelul asteptărilor. Și da, a fost sub *Planescape: Torment* care este un RPG bestial și pe care ți-l recomand din suflet.

Și ce dacă toată lumea vorbește de *DiabloII*? Dacă te chinui un pic să fii mai atent la acele discuții poate ți-ai schimba părerea.

## Dragoș

*[...]*

*Se pare că ați avut o mică scăpare în educația copiilor la articolul despre Heavy Metal FAKK 2.*

*Și anume că pe respectiva domnișoară în realitatea „reală" o cheamă tot Julie Strain și e de profesie actriță de filme porno, că există cel puțin un film de desene animate cu același titlu și cu același personaj în rolul principal („interpretat" de aceeași domnișoară) de care îmi amintesc și care parcă se ocupa chiar de înfrângerea acelui lord pomenit la începutul articolului, că mi se pare că mai sunt și niște benzi desenate, iar autorul acestei serii este, din câte știu eu, chiar soțul susnumitei domnișoare. Cam atât.*

*[...]*

Sunt de-a dreptul șocat... responsabilul pentru acel articol va fi lăsat o săptămână încuiat într-o camera plină cu scrisori... oribil!

Încă ne mai mirăm cum de ești atât de informat. Însă oricum ai lua-o, madam Strain este orice, dar nu o domnișoară.

## Victor Preoteasa

*[...]*

*Demult am vrut să vă scriu. Și asta am făcut-o pentru a-mi exprima părerea față de revistă. Și dacă vorbesc ceva despre revistă, vorbesc și de rău și de bine. Dar acum vă voi vorbi numai de rău. Să nu mă credeți nebun, sau poate da, dar ăăă ... ăă cum să vă spun ... pur și simplu nu îmi mai place revista!!! Și am să vă spun și de ce:*

*1. CD-ul din iunie 2000 cu DiabloII! Când am văzut că este doar un film de doi bani (da, că asta și este!) și nu se poate juca atunci chiar că m-ați enervat!*

*2. Unde sunt posterele, review-urile, preview-urile și Special Review-urile din revistă?!? Aici m-ați dezamăgit mai mult decât la primul punct. Cum? Ce?? Nu mai aveți bani?! Dar când erau în revistă aveați bani?*

*3. Ce a pățit numărul de pagini de a ajuns în halul ăsta, domne'? Cum? Ce??? Iarăși problema banilor?!? Dar când am citit eu prima dată Level-ul cum se făcea de citeam 100 de pagini? Cum? Ce?? Nu era atât de devalorizat leul?*

*4. Dar prețul revistei? Ce? Inflația și devalorizarea leului?!? Prea piperat prețul!*

*Dragii mei, îmi pare rău ca v-am scris așa ceva, dar asta este realitatea pentru mine!*

*[...]*

1. Aceea a fost într-adevăr o greșeală regretabilă... dar avem scuze! Problema e că nu noi facem acel CD (a se citi „nu noi decidem ce intră pe CD și ce nu"), ci LEVEL Cehia. Ei ne-au spus că pe CD va fi un demo de DiabloII și noi i-am crezut. Ghinionul nostru...

2. Hmmm... probabil tu ai primit doar coperta revistei pentru că restul sunt review-uri și preview-uri. Despre poster nici nu îți mai răspund (probabil ca acel „NU!" repetat de atâtea ori în revistă nu a fost înțeles.)

3. Trecând peste tonul tău un pic prea isteric, țin să te anunț că dacă ai crezut că în România umblă câini cu covrigi în coadă, atunci ai încurcat țara...

4. Dacă am fi putut da revista pe gratis am fi făcut asta deja, dar cum situația nu e niciodată atât de roz, va trebui să rezistăm în continuare așa cum putem. Cât despre inflație...

## BIONICMAN

*[...]*

*Cu ocazia acestei jălbi îmi exprim revolta (ca orice asuprit cumsecade al vostru), dar vă aduc și laude. Cu ce vreți să încep? Aaaa, cu aprecierile! Bine. Să vă spun, atunci, ce m-a nemulțumit.*

*Păi, bine, domnu' redactor Claude și domnu' doctor în hârtie (Dr. Pepper), de ce vă apucați voi să analizați „Reach for the stars" și „Warlords: Battlecry" prin prisma unor etaloane (AeO2 și MOO2). Când ați făcut trainingu', nu vi s-a spus că trebuie să fiți obiectivi? Da, știu cât de nemaipomenit, extraordinar, ... , și mai ales... este AeO2. E adevărat că Battlecry nu se ridică la nivelul lui AeO (știți, l-am jucat și eu). Nici nu trebuie. De unde știți că SSI nu a vrut să realizeze un joc original, fără prea mari tangențe cu „elitele" acestei specii de joc. Chiar tu, Claude, spuneai mai deunăzi într-un editorial că, cică, din jocurile din ziua de azi lipsește acel ceva care, pentru mine, înseamnă originalitate.*

*[...]*

Oricât ne-am strădui noi tot nu putem să nu comparăm acele jocuri cu *AeO2* sau *MOO2* pentru că, vrem nu vrem, aceste jocuri au impus niște standarde în domeniul lor.

Cât despre originalitate... cum ar zice Claude „Nici dacă ar fi apărut acum 20 de ani, *Reach for the* Stars nu ar fi fost un joc bun"... de ce? Pentru că este departe de a fi original și nici măcar nu se apropie de titlul de „joc bun"... nici pe departe.

La ședința de training am întârziat din păcate și nu au mai vrut ăștia să mă primească, dar măcar știu că nu contează dacă producătorii doresc ca jocul lor să fie original atâta timp cât produsul final nu are nimic original în el.

## Mari

*[...]*

*Ce aș vrea eu foarte mult să vă întreb e: cum se ajunge să faci un joc? Mai bine spus ce studii (ce trebuie să studiezi!) îți trebuie pentru a reuși să lucrezi în acest domeniu, respectiv să faci grafica pentru un astfel de joc.*

*Urmăresc cu deosebit interes detaliile jocului și tehnica cu care sunt făcute personajele... îmi și place foarte mult să fac benzi desenate... și desene, în general, de tot felul.*

*[...]*

Ce trebuie să studiezi? Mai nimica ... Tot ce trebuie să faci este să dai dovadă de talent. Pentru grafică mai trebuie însă să ai experiență în folosirea unui program de grafică (depinde de domeniu... 2D, 3D). Baftă!

## Andrey Burlacu

*[...]*

*1. Vreau să vă întreb cam cât credeți că ocupă Escape from Monkey Island.*

*Bănuiesc că ocupă 2-3 CD-uri, că doar Monkey Island 3 ocupă 2 CD-uri.*

*2. Care este configurația minimă pentru a putea rula fără probleme Black&White?*

*3. Puneți pe CD mai multă muzică și mai multe filme.*

*4. Puneți pe CD un demo de Half-Life CounterStrike.*

*5. Nu este rea ideea cu un poster separat.*

*6. Odată la 3-4 luni faceți un LEVEL Special numai cu un anumit tip de jocuri (de exemplu: simulatoare, RTS, RPG etc).*

*7. Ce s-a întâmplat cu poza de la sfârșitul revistei pe care scria „Jump to the next Level"?*

*8. Ce este MTG-ul? (cel cu boostere și cărți. Este un joc?)*

*9. Este bun un PIII la 400 MHz cu 32 MB RAM și un accelerator grafic de 8 MB pentru a putea rula jocurile noi?*

*[...]*

1. 2 CD-uri are și Escape from Monkey Island

2. Nu pot să îți spun exact... mă sperii și eu numai când mă gândesc.

3. Dacă o să putem, o să punem... dacă nu, nu.

---

# Scrisoarea lunii!

## Stokkor Serban

*Ahoy, oameni!*

*Râca strânsă în mine de un an de când tot fac greșeala să vă cumpăr revista m-a determinat într-un final să vă scriu mai serios (nu doar conversații aiurea pe mIRC).*

*First of all: ce naiba se întâmplă cu voi!!? Pe lângă că nu vă puteți permite să puneți 100 de pagini la revistă (din care 50% ar fi oricum inutile), mai și trageți niște walkthrough-uri d'am-boulea (scuzată să fie expresia), care ocupă 8 pagini!*

*Păi, gândiți-vă că eu (și bănuiesc că nu sunt singur) din start nu citesc aceste pagini... irosiți spațiul aiurea. Mai bine ați pune vreo 2-3 pagini în care lumea să trimită întrebări de genul „M-am blocat la faza X din nivelul Y în jocul Z, cum trec mai departe?" sau „Unde găsesc secret-uri la nivelul cutare?" etc. asta dacă chiar vreți să arătați că „vă știți la joace". Aș aduce și un argument gen „un gamer adevărat nu va citi niciodată un walkthrough, decât eventual după ce a terminat jocul", dar mă tem că mă vor înjura cei care le citesc, totuși...*

*Second of all: unde a dispărut Reader's (P)Review??? Am mai discutat de chestia asta și cu Mitza al vostru pe mIRC. Zicea că primiți articole, dar sunt de cacao. Ca răspuns i-am oferit eu un articol din „Jucăușii" (aș pune adresa de web, dar mă tem că îmi rad toate șansele să-mi vad scrisoarea publicată ... oh, what the hell! "http://****.**/**") Care a fost reacția lui? Păi, că nu-i destul de serios... PLEOSHK!!! Băh oameni, da ce-i aici, politică? De când trebuie să fie un articol la un joc serios?? Informativ, da. Dar asta nu înseamnă că cel care scrie articolul nu poate să-și împărtășească buna dispoziție cu cititorii. Și asta mă duce la a treia problemă.*

*Ziceți ce vreți, dar articolele voastre sunt la limită sau sub orice critică. De vină s-ar putea să fie cei 3 ani sau cât ziceți că are revista voastră... probabil la început erau mai „funny", nu știu, nu le-am citit, dar acum deja ... cine știe, probabil și pe mine mă așteaptă aceeași soartă (sper că nu); oricum,în atribuțiile redactorului-șef zic eu că intră și găsirea de redactori competenți, care să nu scrie despre un joc doar pentru a umple pagina/ goli pixul/ lua salariul. Cel care îi va lua locul lui Wild Snake sper din sufletul să nu continue stilul său dezastruos!*

*În concluzie, dacă cineva se uită așa, rapid, peste revistă, are toate șansele să-i placă la nebunie; trebuie să recunosc și eu că Level-ul arată bine de tot ... numai că mai nasol e când te apuci și citești serios articolele... voi cu „bubele" voastre, eu cu ale mele (în sensul că dacă din greșeală au ocazia cititorii voștri să citească aceste rânduri și dau o raită pe la Jucăușii, vor vedea că noi stăm mai rău cu prezentarea). Potențial aveți enorm, dar ... hmmm ... nu știu, ceva pur și simplu nu merge bine. Mai lucrați voi, găsiți ce e și poate așa vă puteți menține pe primul loc, altfel... „cădere placută!" cât mai curând.*

*Ca o ultimă mențiune, trebuie să recunosc că, de fapt, toată chestia asta depinde de gustul fiecăruia: mie nu-mi plac preview-urile, dar consider că știrile sunt foarte reușite; altora s-ar putea să le placă mai mult chestiile legate de hardware... tactica voastră văd că e să-i satisfaceți pe toți, no matter what!*

*... dar vedeți voi, din cauza acelui „no matter what" ați pierdut pe undeva pe drum caracterul revistei... i-a pierit personalitatea...*

*Sorry guys, dar așa văd eu situația. Așa că să nu vă prind că săriți la următorul level fără să vă reparați jumpjet-urile, că au început să pută rău de tot!*

*Pa! Și scuze dacă tonul meu nu a fost dintre cele mai... diplomatice.*

*Stokky*

Mai întâi, hai să discutăm prima doleanță a ta, walkthrough-urile. În primul rând, nu prea știu ce vrei să zici prin „d'amboulea"... au fost greșite? sau pur și simplu nu ți-au plăcut ție? Opoziția asta pe care o afișezi (și nu numai tu) în legătură cu subiectul walkthrough mi se pare, și asta e părerea mea strict personală, doar o bravadă. Spune-mi tu că niciodată, dar NICIODATĂ nu te-ai blocat la un joc și, de voie, de nevoie, ai aruncat privirea pe un walkthrough. Ce trebuie să înțelegeți în primul rând este faptul că walkthrough-urile nu sunt în revistă pentru a fi citite laolaltă cu review-urile și preview-urile... nici nu ar avea sens. Eu nu recomand ca un joc să fie terminat cu walkthrough-ul în față, dar nu o să critic niciodată pe cei care le folosesc din când în când. De ce? pentru că jocurile la care facem noi walkthrough-uri sunt jocuri ce merită jucate și terminate... și ar fi păcat dacă cineva s-ar bloca pe la mijlocul jocului și l-ar lăsa baltă.

Mai departe... articolele de la cititori. Uite, de când mă ocup eu de chatroom nu am primit nici măcar o singură scrisoare în care să găsesc un articol scris de un cititor. Și pe lângă lipsa acestor articole, celălalt motiv pentru care a dispărut Reader's Review a fost calitatea slabă a puținelor articole pe care le-am primit de la cititori. Îmi pare rău, dar asta e situația... dacă vom primi un articol bun, îl vom publica cu siguranță...

Bun, acuma o problemă ce mă privește pe mine personal. Probabil că m-ai înțeles greșit, nici mie nu îmi plac articolele rigide și mult prea serioase... dar recomandarea mea: „ar fi trebuit să fie mai serios articolul" se referea exclusiv la un articol în care se găsesc prea multe glume trase de păr. Un articol „funny" nu înseamnă glume la fiecare 2 cuvinte, ci glume mai puține dar de efect.

Că articolele noastre sunt la limită sau sub orice critică, asta rămâne să decidă fiecare cititor. Că tu crezi asta, nu poate decât să mă întristeze... Pot doar să te asigur că nimeni din redacție nu scrie despre un joc doar pentru a-și lua salariul. Fiecare muncim foarte, foarte mult pentru revistă, încercăm să împăcăm școala cu ritmul ăsta infernal și ar fi bine dacă astea ar fi toate problemele noastre. Normal că ne-ar fi plăcut să avem bani la discreție, să venim în fiecare zi la revistă, să bem un Martini și să fumăm un trabuc după care, lipsiți de griji, să ne apucăm să scriem... dar viața nu e chiar atât de frumoasă. Ne grăbim în fiecare dimineață la revistă, ne cumpărăm în grabă câte o cola, mai fumăm rapid câte o țigară și ne apucăm să scriem. După care încep să sune telefoanele, problemele încep să apară și trebuie să le rezolvam repede dacă vrem să rămânem pe linia de plutire. Deci nu, aici nu e Raiul pe pământ dar nu pot spune că nu mă bucur că am șansa asta.

Mitza

4. Am mai zis, nu depinde de noi.
5. Nu o fi rea, doar că e imposibilă.
6. Deocamdată nu.
7. A dispărut?!
8. *Magic: The Gathering* este un joc de cărți. Vezi că există o rubrică specială în revistă tocmai despre MTG.
9. Eu zic să îți mai pui memorie.

## Olaru Andrei

*[...]*

*1. Se cam simte lipsa unui poster în cadrul revistei. Barem așa din când în când să mai băgați câte unul (chiar dacă prețul o să crească).*

*2. Pe CD vă rog să dați un pic mai multe teme, căci calculatorul simte din când în când nevoia să-și mai schimbe look-ul. Apropo, a apărut o temă cu Warcraft? Dacă da, v-aș ruga să o puneți pe un CD.*

*3. Puneți muzică să ne delecteze și nouă auzul. Chiar nu ar strica, căci toată ziua aud: „Învață! Învață! Învață!"*

*4. Please, faceți un walkthrough la Commandos: BTCOD, că-i greu frate, e-al naibii de greu cu nemții ăștia.*

*[...]*

1. Probabil se simte... dar deocamdată nu putem să băgăm poster în revistă
2. Cum am mai zis, conținutul CD-ului nu depinde de noi
3. La fel ca la răspunsul de mai sus
4. Nu cred că o să facem la Commandos, pentru că este deja un joc prea vechi ... poate la Commandos2. Poți însă să te uiți în DLH.

## Cimpoeru Alexandru

*[...]*

*Veți continua să puneți DLH-ul pe CD, că într-un număr nu era?*

*[...]*

Ca să îți răspund pe scurt... DA!




**Ne-au mai scris:** Popescu Răzvan Marian din Alexandria, Răzvan Leuce din Timișoara, Chiriac Radu din Craiova, Zander Ovidiu-Andrei din București, Coșoi Andrei din Buzău, Bogdan aka Bugy din Sighetul Marmației, Mircia Bogdan din București, Guguianu Gabriel din București, Scoică Adrian din Rădăuți, Tudor Claudiu-Florentin din București, Radianu Virgil-Matei din București, Vlad Jurcuțiu din Arad, Daciana din Petroșani, Ban Robertto din București, Drăgan Dorin din Deva, Cosma Mihai din București, Gheorghe Andrei Sorin din București, Keller Mihai din Cluj-Napoca, Didi din Reșița, Călin Bogdan din București, Popescu Valentin din București, Miron Valeriu-Cristian din București, Serea Vlad din Iași, Wintincher Andrei din București, Munteanu Sorin-Cristian din Aiud, Scripcaru Andrei din Iași, Varga Zoltan Cristian din Constanța, Gheorghe Cornel Marius din București, Dobromir Dragoș din Brăila, Birta Dezsö Cristian din Craiova, Miro din Galați, Lupeanu Gheorghe din Câmpulung Muscel, Diaconu Cristian-Aurel din București, Haraga Cosmin din Pitești, Alexe Lucian din București, Lițu Georgian din Suceava, Mark the ripper din București, Nicolae Răzvan din București, Alin Savelie din Giurgiu, Popa Alexandru din Sânnicolau Mare, Valeria Mocanu din Timișoara, Harpciuc Alin din Botoșani, Flavius din Brașov, Bogasieru Ștefan.

International Games Magazine
LEVEL
**Str. N.D. Cocea Nr.12**
**2200 Brașov**
**Tel: 068/415158,**
**093-570511**
**094-754983**
**Fax: 068/418728**
**E-mail: level@chip.ro**
**ISSN: 1582-1498**

**General Manager:**
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
**Redactor șef :**
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
**Secretar de redacție:**
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

**Redactori:**
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
**Redactor hardware:**
Radu Toacșe
(toshy@level.ro)
**Publicitate:**
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(pepper@vogel.ro)

**Grafică și DTP:**
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
**Online:**
Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
**Marketing:**
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)
**Contabilitate:**
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

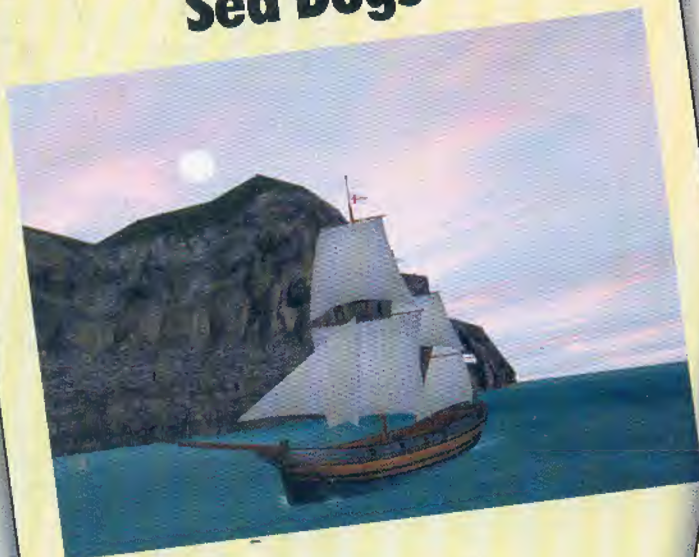
**Distribuție:**
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)
**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
**Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728**
**Pregătire filme:**
Artur REPRO LTD, Ungaria.
**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

# Citiţi în numărul viitor:

## Sea Dogs



Piraterie ca pe vremuri.

## Resident Evil 3



Zombie îşi fac iar de cap.

Mingea e în terenul nostru...






## Hitman: Codename 47

Mic îndrumar al asasinului începător.







# Mileniul se schimbă.

# Competența și profesionalismul rămân.